
独立游戏或游戏独立
《雨血》作者之"局"


千呼万唤"星际2"
《星际争霸II》战网大揭秘

04月中
本期零售价 ¥10



www.popsoft.com.cn 2010年 旬刊 总第328期

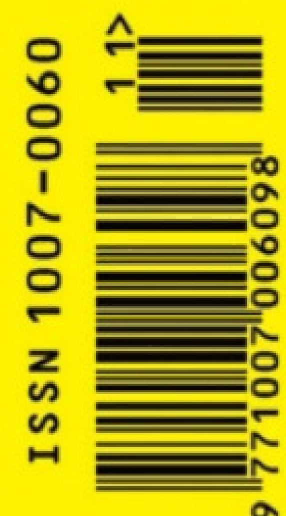
大众软件®

电脑应用的第一选择



深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、仟游软件。

赠送"辐射"之《新维加斯》精美海报
桌游专区请看108页





本期重磅专题：
朋友，愚人节快乐！
RPG向何处去？从日美五大新RPG谈类型变革


本期攻城略地
战地——叛逆连队2

混沌未分天地乱
茫茫渺渺无人见
磨首大战数千载
九世轮回笑傲仙

2010年
尽情期待

修仙成自我
筑基修元神



仙侠巨作

WWW.GAMEYY.COM



责编手记

“我绞尽脑汁，才为这篇手记想出‘我曾经被粉红色的责编追赶过’和‘周末，我在中关村的一家红酒店里遇到了小明’这么富有内涵的标题，但在脑汁不幸被绞尽后，我才意识到责编手记根本就不需要标题……”

4月真不愧是最残忍的月份……

虽然这期杂志是在4月到来之前完成的，但被任命为这一期的责编，就意味着我得在所有同事期待的目光注视下昂首挺胸、义无反顾地在精神上迈入4月初那个欢乐的节日，意味着我得在每次打开写字板准备着手写稿时骗自己“明天就是交稿日”，意味着我在面对那些曾高呼“不交稿不许吃饭”“不交稿不许睡觉”“不交稿不许玩游戏”“再拖稿就把你送去电击”向我催稿的责编前辈们时不需要再表现出羞愧的样子……哦，后面这个对我来说是件值得通过每天多玩两小时游戏来庆祝的好事。接下来你能猜到做责编对我来说意味着什么了吧？是的，那就是：每天多玩两小时……

我已经在编辑部呆了一年多了，这一年多以来，我几乎每个月都要和3个不同的责编大人打交道（更客观的说法是“每个月都要被3个不同的责编大人催不同的稿子”），而且自己也有过几次做责编的经历（我坦白，其实是“有过几次借做责编之便拖稿拖到飞起的经历”），但“责编”对我而言至今仍被重重迷雾笼罩——如果没有哪个前辈时不时提醒我“你可是责编啊！你得如此如此这般这般才行！”的话，我就完全意识不到自己身上还肩负着陌生的“责任”……在此我要感谢每个提醒过我的前辈，同时还要对他们表示歉意：实在是对不起，如果做责编对我来说意味着接受教育的话，我好像又浪费掉了一次接受教育的机会……

好吧，为了让这篇责编手记不至于成为检讨书或是公开道歉信，我有必要谈一谈这期杂志的内容：作为责编，我享有的福利之一就是能够在第一时间看完整本杂志，总体来说，本期的每个栏目都一如既往的Good Job，以至于我都无法说出“建议你先翻开某一页”这种可能造成厚此薄彼的话，请拿着这本杂志的读者尽情地按照阅读习惯和自己的直觉随便翻开哪一页吧，我保证没有什么内容会浪费掉你宝贵的时间的。

那么接下来就是例行公事的“编辑部最新动态播报”环节：

首先，我真的已经搬出了地穴，虽然最初的动机仅仅是为了躲开隔壁新搬来的一家三口中那位夜啼不止的孩子，而搬到地上的原因仅仅是碰巧遇到了合适的室友。但海拔和气压的改变丝毫没有影响到我的生活习性，我仍是有能力把地上生活过得如同地下一般的地穴生物，关于我目前的居住环境，可参考小白在之前的读编栏目用纪实文学的态度所进行的描述，大意为“他住着三室二卫中的一卫……”

小明斯基为了让自己在团拜会上中奖获得的显示器派上用场，终于按捺不住内心澎湃的购物欲望，在某个周末走进了位于中关村的一家红酒店，而我当时碰巧在附近扮演路人甲的角色，于是目睹了他握着手柄操纵一个男人洗澡的全过程……好吧，屏蔽掉这个段子中的恶搞成分，事实上小明只是去买了一台PS3，并在现场试玩了一下《暴雨》（关于“操纵男人洗澡”，请参考本期杂志第143页的内容；至于“红酒”和PS3的关系，呃，就像健身与Wii的关系一样，是一些玩家关于主机的相互揶揄）。但编辑部中并不是所有人都打算轻易错过这么难得的恶搞机会，于是“喝红酒”和“操纵男人洗澡”就成了用于替换“小明玩PS3”的段子……事实上，据我所知，小明并不总是热衷于操纵男人洗澡，比如在他预购的《战神Ⅲ》首发版到货的当天晚上，他就非常不幸地患了痛风并卧病在家长达数天，当他再度出现在编辑部中的时候，他整个人都散发出了一股斯巴达蛮子般的气息。显然，轰杀希腊众神就像红酒疗法一样，对于治愈痛风是有奇效的。

（嗯，最后是“责编手记大家谈”环节……）

MerlinPinkstaff：你太阴暗了！

小明：没错！太阴暗了！

张帆
zhangfan@popsoft.com.cn

你即将看到的强力作者与强力文章有：



主管单位　中国科学技术协会
主办单位　中国科学技术情报学会
编辑出版　大众软件杂志社
名誉社长　高庆生
社　　长　宋振峰
总　　编　宋振峰

执行主编　王晨
编 辑 部　田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑　杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 朱良杰
　　　　　李卓 赵绮也 白云龙
专题记者　汪铁 李刚 张帆
本期责编　张帆
电　　话　010-88118588-1200
传　　真　010-88135594
新闻热线　010-88118588-1250
通信地址　北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码　100142

广 告 部　高建京（主任）
　　　　　李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话　010-88135604、88135623
传　　真　010-88135597
读者俱乐部　010-88118588-1003
发 行 部　陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话　010-88118588-6106
传　　真　010-88135614

平面设计　平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷　北京盛通印刷股份有限公司
　　　　　中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号　ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号　82-726
国内发行　北京报刊发行局
订　　阅　全国各地邮局
广告许可证　京海工商广字第8068号

出版日期　2010年04月08日
定　　价　人民币10.00元

P62 深度游戏重点推荐
《星际争霸Ⅱ》战网揭秘



P28 在线争锋重点推荐
网游分级的奇妙标准

很多善良人士会认为分级制度出现后，可能会有益于某个游戏的审批，充分享受成年人的权力，比如骷髅和"盗贼"什么的，这种天真的想法还是早早抛掉比较好。



P42 在线争锋重点推荐
独立游戏和游戏独立

独立游戏是最纯粹最具创造力的游戏，因为它倾注了制作者个人的心血和天马行空的想象力。在游戏业还没有发展到今天这种规模时，独立游戏一度占据了市场主流。



P145 评游析道重点推荐
早期"辐射"回顾

1997年发售的《辐射》（Fallout，台译《异尘余生》）可以视作《废土》的非正式续作，后启示录风格从此成为系列最直观的标志。

Ensemble Studios（代表作：《帝国时代》系列）的解散是我们共同的悲哀，我认为这是发行商缺乏信心的表现，因为他们不认为这种游戏类型能够融合其他游戏的要素并取得发展。

——这段话从表面上看毫无问题，唯一的问题是：说出这些话的是EALA的Samuel Bass，他是《命令与征服4》的两个设计总监之一，一方面，他负责《命令与征服4》的剧情设计工作，堪称是编出那个令人无法接受的系列结局的罪魁祸首；另一方面，他似乎在暗示负责《命令与征服4》开发工作的团队可能会遭遇与Ensemble Studios相同的命运。接着这句话，Samuel Bass还表示“无论人们认为《命令与征服4》是成功还是失败，它都是一部充满希望的作品”。呃……这就没有任何说服力可言了。



我们衷心祝愿她未来发展成功。

——3月19日晚，九城宣布其总裁陈晓薇于2010年5月16日任职期满后将不再续约，董事会主席兼首席执行官朱骏于当天接管其所辖事务。朱骏表示：“陈晓薇给第九城市带来了她对国际商业事务的深刻理解，为公司的国际化发展奠定了良好的基础。”同时对陈晓薇未来事业的发展表示了祝愿。

我还记得面试时的其中一个问题是“你愿意重做一个东西50次以上吗?

——《战神》系列的资深角色美术设计师之一路致远（Louis Lu），早年间曾在台湾省参与过《轩辕剑3》《轩辕剑 Online》和《轩辕剑 4》等游戏的开发工作。最近在接受巴哈姆特GNN采访时，他讲述了自己从初涉游戏行业起至今的一些难忘的经历，在讲到加入索尼电脑娱乐公司美国分公司（SCEA）那段经历的时候，他表示自己曾在面试面对过这样一个问题，而且在工作实践中，《战神》系列制作小组确实经常需要为达到令人满意的结果而反复对游戏内容作出修改。

真是棒极了!

——Epic Games副总裁Mark Rein试玩了OnLive之后赞不绝口。他说，除非你是个要求苛刻的核心玩家，否则都不会留意到画面的Lag。OnLive在DICE和GDC等展会上频繁亮相，而且支持的游戏列表也在增加之中。

我不信他们能赢得官司，也不认为这（胜诉）是业界的胜利，我好失望啊。

——Electronic Arts的CFO John Schappert在GDC期间评价Jason West、Vince Zampella和Activision的官司。John说，他的失望来自两方面：一方面，Jason和Vince是两个好人，也极富才华，但他们可能要花大量时间去应付官司，而不是从事新的工作；另一方面，这对业界也没有好处。他希望Jason和Vince能够继续制作游戏，并且“专心于此”——看来，这两个人要回EA的传言不是空穴来风呀。

看来Ubisoft应该学学EA，换个思维模式，让正版用户尝到的是甜头，而不是苦头。

——Ubisoft采取DRM加密技术后导致部分正版用户登录游戏困难，某国内网站编辑出此惊人之语——不知EA的正版用户尝到过什么甜头?

如果模仿是一种真诚的奉承的话，我真要为得到这种奉承而感到脸红。

——索尼在GDC（游戏开发者大会）2010上公布了新体感设备“PlayStation Move”。但该产品与Wii的“双节棍”控制器是如此相似，以至于几乎没人能为索尼这一次展示出的匮乏创意做出什么有力的辩护。在接受采访时，北美任天堂总裁Reggie Fils-Aime以这句话对竞争对手的这一表现表示轻蔑。他同时表示“索尼的这一体感设备并未给任天堂带来‘该如何应对’这一问题，正相反，索尼应当问问自己‘怎么才能说服顾客去买他们的东西’”。







如果条件允许让我决定下一个作品的话，我强烈渴望制作《恶魔战士》系列的新作!

——《街头霸王IV》制作人小野义德最近在接受采访时如此表示。玩家对此的反应包括“总算是等到《恶魔战士》系列的新作了”“能不能请你别把女性角色的腿整得太粗”，还有“CAPCOM曾在巅峰时期创作过很多格斗游戏名作，为什么如今你们轻易抛下了之前如此之多的作品，只记着《街头霸王》和《恶魔战士》？”



我要是有女儿，也要把她打扮成这样……

——《生化震撼2》是神作吗？比前作强吗？画面有进步吗？剧情退步了吗……有些玩家为此争执不休，但他们至少能在这一点上达成共识：Little Sister比前作“萌”多了。在游戏的Good Ending中，那些小家伙纯真的笑容确实很治愈……什么？你说你把她们都收割了？呃……

强烈要求游戏主角大龄化！



——随着岁月的流逝，当年的游戏爱好者们如今都成长为了二三十岁的大人，而游戏的剧情往往还是围绕着那些十七八岁的少男少女展开，有些玩家认为看着屏幕上那些永远年轻的角色已经很难再产生当年那种角色代入感，但如果能看到那些角色和自己一样成长，感觉就会完全不同。当然，也有例外的情况，比如超级马里奥系列的马里奥大叔在我们小的时候就已经是大叔了，还有极端的情况，比如《合金装备4》里的Snake已经不是大龄化，而是老龄化了，嗯……当然，大多数玩家还是希望那些女性角色能够永葆青春的。

我不能接受！

——我们都曾以为《梦幻模拟战》（Langrisser）系列已经彻底终结了，但是它没有——在这个年代，这种消息往往很难意味着会什么好事发生。好吧，我国台湾省的某家游戏公司买下了这个名字，并且将其网游化了。一个没有漆原智志做人设，甚至很可能不再是SLG的《梦幻模拟战》，还能算是《梦幻模拟战》么？几乎每个得知这一噩耗的玩家都表示不能接受……



总算等到这一天了！

——在资料片“大灾变”正式到来之前，暴雪打算提前让侏儒和暗矛巨魔收复自己的都城和领土：诺莫瑞根与回音群岛。在暴雪的官方论坛上，侏儒和巨魔玩家纷纷表示头顶青天，而国服玩家则纷纷表示影响不大……

一天到晚在街上杀人有什么乐趣……

——《刺客信条Ⅱ》的“免费玩家”不仅接不到主线任务，而且经常随着验证系统的更新而无法进入游戏。在线验证系统上线后，育碧软件一直宣称玩家手中的所谓“破解版”是不完整的，而到本刊发稿时为止，它的确还是这样。于是出现各种“免费玩家出离愤怒了”系列……

工兵出去逛，找到长毛象，赶快占领它，不要把水放。

——《命令与征服4》对战模式一句话指南.

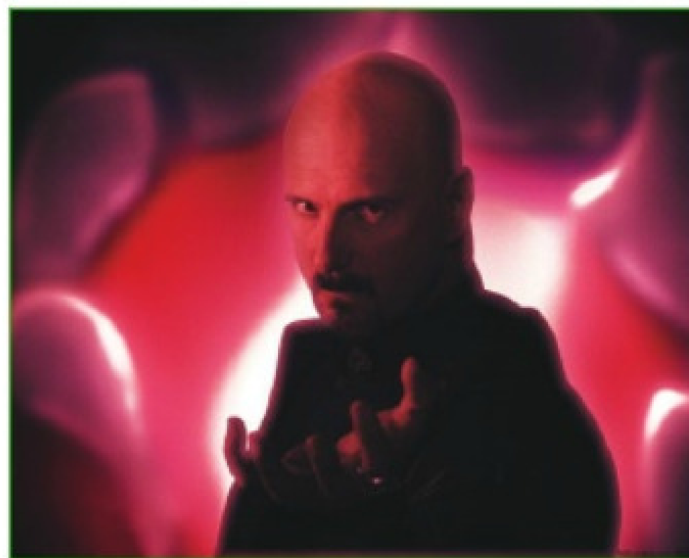


凯恩是外星人，最后他回老家结婚了。

——《命令与征服》系列大结局的一句话剧透。

完了，毁了，全毁了。

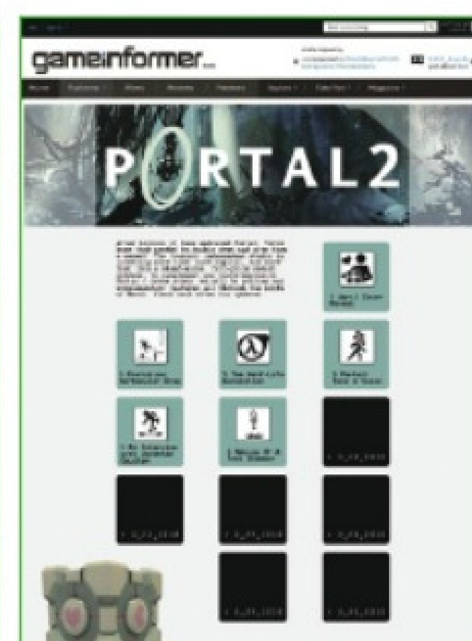
——这3条玩家语录全部是针对《命令与征服4——泰伯利亚暮光》这部失败作的。从Westwood到EALA，《命令与征服》这个持续了十余年的系列终于在一场闹剧中迎来了闭幕：十多年来一直追随着NOD领袖凯恩足迹的玩家认为自己的智力遭到了该作编剧的侮辱，由该系列伴随着自己成长历程的玩家面对该作不伦不类的新系统捶胸顿足。面对着广大玩家打出的不到40分的平均分数，一些媒体给出的70、80的高分显得分外刺眼，不管怎么试图为其辩护，也不能扭转这部作品在玩家心目中的糟糕形象了。永别了，凯恩，还是让我们对你的记忆停留在《凯恩之怒》的结局中吧。





PC Gamer


IGN.com



Gameinformer.com



1UP.com



vg247.com

PC Gamer
太空歌剧，科幻史诗
2010.03

这期PC Gamer的重头戏是《质量效应2》，面对这款精雕细琢的作品，他们做出的评论毫不吝惜赞美之辞：

离开前作故事中那些令人惊艳的段落去谈论《质量效应2》是一件非常艰难的事——两者的衔接过于紧密。当然，就算是不玩前作，玩家也能通过2代获得很多难忘的游戏体验，但这就如同错过《星球大战》的整个系列而直接去看《帝国反击战》，对于欣赏一部科幻作品而言，并不是件值得鼓励的事。

这部太空歌剧的第二章节几乎具备了所有能够将科幻迷牢牢固定在电脑屏幕前超过30小时的各种充满吸引力的要素——而且在这30小时过去之后，玩家还会渴望接触到更多内容。

游戏系统的全面进化以及对战斗节奏进行的重大调整能够为该系列的新老玩家带来质量上乘的游戏体验：无论是以枪械射击为主的战斗内容，还是根据战况及时调整小队战术安排，都能在给予感官刺激的同时让战斗胜利带来更多的成就感。如果玩家选择导入前作存档的话，还能在2代中经历并见证自己当初的选择造成了怎样的后果.

游戏整体的出色架构没有浪费掉这些制作人员精心准备的资源：越是投入，玩家就在面对重重难题和种种选择时就越需要谨慎，而游戏后期玩家需要面对难度空前的挑战——朝夕相处的队友的生死会掌握在自己手中，是牺牲还是拯救？玩家做出的选择仍然会对后续作品产生深远的影响——准备好将你的角色存档导入到《质量效应3》中了吗？

IGN.com
Infinity Ward工作室创始人与原东家Activision对簿公堂
2010.03.04

最近，Infinity Ward工作室的创始人Jason West和Vince Zampella将原东家Activision告上法庭一事成为了业界谈资。

没有感谢，没有褒奖，连起码的应得报酬都没有，Activision于3月1日以“犯上”“违反合约”为理由将Infinity Ward总裁及首席执行官扫地出门，从而“逃避”了本应付给Jason West和Vince Zampella的巨额提成。

Gameinformer.com
Valve正式公布Portal 2
2010.03.18

Valve最初只是在官网的公告中用简短的几句话公布了Portal 2，但这立刻就引起了全世界玩家的广泛关注。Portal这部随“橙盒”附赠的小品曾是2007年最大的惊喜之一，它诚意十足、广受好评、人气惊人……从各方面看来，都是一部适合推出续作的作品。

根据目前官方公布的信息，在续作中，玩家能接触到新的实验环境、充满创意的关卡、以及崭新的合作模式。Gameinfomer.com为该游戏精心设计了一个页面，用于定期更新与Portal 2相关的信息。

1UP.com
《寂静岭》系列制作人加入Grasshopper Manufacture
2010.02.03

09年12月初，寂静岭系列制作人兼作曲家山冈晃（Akira Yamaoka）确认自己将从已工作16年的Konami公司辞职。而2010年2月，山冈晃宣布已经加入制作《英雄不再》及《零——月蚀的假面》的Grasshopper Manufacture工作室。他表示“跳槽只是时机选择问题，Grasshopper是少数受到西方业界和市场认同的日本工作室之一，离开Konami是想让更多人听到更棒的作品。”“如果需要，我还是会为《寂静岭》系列作曲。”

vg247.com
《质量效应2》首个DLC公布
2010.03.11

EA于近日公布了《质量效应2》首个DLC，其内容围绕着一位新队友展开：Kasumi，在官方公布的人物介绍中，她被描述为“银河系最神秘的盗贼”，而且“其敌人遍布各个星球”，她受托于一个不同于Cerberus的神秘组织协助主人公Shepard完成拯救人类的任务，作为回报，她会要求主人公协助他完成一次非常危险的潜入行动。该除了该新人物以及一系列独立于主线之外的新的任务和剧情之外，该DLC的内容还包括新的武器和成就。P

■原文：IGN.com 翻译 亚勒

VVVVVV

数清游戏名字中到底有几个字母“V”这件事情，说不定比游戏本身还有趣——好吧，我是在开玩笑。但我觉得这游戏之所以有这样一个名字，肯定是因为作者在为其命名时键盘上的“V”字键坏掉了。

VVVVVV是一个名为Distractionware的个人工作室开发的PC游戏，至今为止，Distractionware总共创作了10个让玩家仿佛回到雅达利时代的作品，VVVVVV也不例外——不过，请不要被屏幕上的点阵画面和那些8-bit的音乐音效欺骗，要知道，作者可是在用复古的外表隐藏一个制作精良的现代游戏！它的品质绝不会让雅达利——或是Commodore 64蒙羞的！

VVVVVV应该被归在“动作游戏”的分类下，玩家需要在游戏中通过一个个布满陷阱的房间，所能依赖的能力只有“无视地心引力”——玩家可以在地板或天花板上自由行走，这些内容可能会让你回忆起红白机上的Metal Storm，不过VVVVVV并没有Metal Storm中的战斗成分，这里只有探险！探险！以及解谜！解谜！玩家要做的就是在天花板和地面之间来回变换自己的位置，把握时机并灵活地避开那些致命的机关或敌人，当你对这些内容感到厌倦，认为这款游戏“不过如此”的时候，别忘了游戏里还有传送装置、重力扭曲场以及其他新奇的玩意儿——这些东西让能你在与地心引力对抗的同时找到不同的乐趣。

VVVVVV的地图是开放式的，举例来说：就像是恶魔城系列的部分作品以及银河战士那样，不过这个游戏探索的关键并不是升级装备或获得新能力，取而代之的核心要素是“技巧”——那些看上去很难通过的地方往往只是纸老虎。只要技巧过关，玩家就可以到达游戏中最隐秘的地方……

对于动作游戏苦手的玩家来说，VVVVVV的难度非常高。在这样一个老派游戏纷纷减低难度来尽量讨好玩家的年代，VVVVVV的这种做法显得非常特立独行：游戏提供给玩家无限生命，而且无限的生命真的能派上无数次用场。游戏的存档点都设置在较难完成的关卡开始之前，玩家不会因为死亡而在跑路上浪费多少时间，同时也在更好鼓励玩家一次次挑战自我。此外，如果你觉得游戏过于复杂，自己肯定无法通过的时候，你需要的可能只是静下心好好思考——因为通关的关键很可能十分简单。《洛克人9》和《希魔复活》的复刻版也给人这种感觉，如果你喜欢那种调调的游戏，那么VVVVVV制作者耍的那些把戏肯定难不倒你。

游戏在画面表现方面，为了更好呈现出那种老游戏的味道，毫无精美的细节或炫目的光影可言。和所有所谓推崇复古的游戏一样，VVVVVV几乎没有动画，它的画面说只比电子表所能表现出的强一点儿，甚至达不到能和GameBoy叫板的程度——不过这股糙劲儿也是游戏吸引人的要素之一。

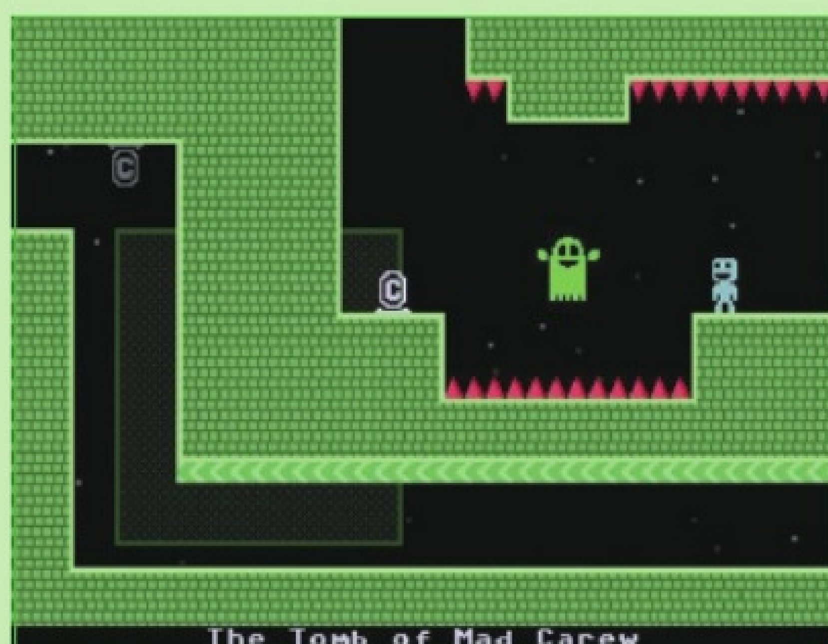
如果说VVVVVV的画面糙到能让人心凉半截，那么它的音乐则可以带来一丝暖意。虽然不过是8-bit音乐，但VVVVVV的音乐确实能调动起玩家的情绪，并能够很好地渲染出游戏的氛围。

还有，制作人员和我们都必须强调：这款游戏是有剧情的，尽管游戏提供给玩家的信息非常之少，但它有着明确的目的（例如拯救同伴），那些偶尔出现在游戏中的对话充分展示了作者的幽默感——尤其是在玩家可能每秒钟都要死一次的情况下，反复看到这些对话，更是会觉得可气又可笑。

如今复古正在逐渐流行，向人们推荐VVVVVV这款披着复古外衣的游戏也是顺其自然；不过请记住，这款游戏并不是空有古旧外表，它就像《N+》或是《Braid》一样，有着迷人的艺术气质，独特又让人上瘾。如今Konami的许多经典游戏都在WiiWare上重新出现，比如《洛克人9》，而VVVVVV或是该工作室的下一部（名字可能会更为奇怪的）游戏也有望登陆XBLA或是WiiWare，并且在其他平台上向更多玩家展现出独特的魅力。P



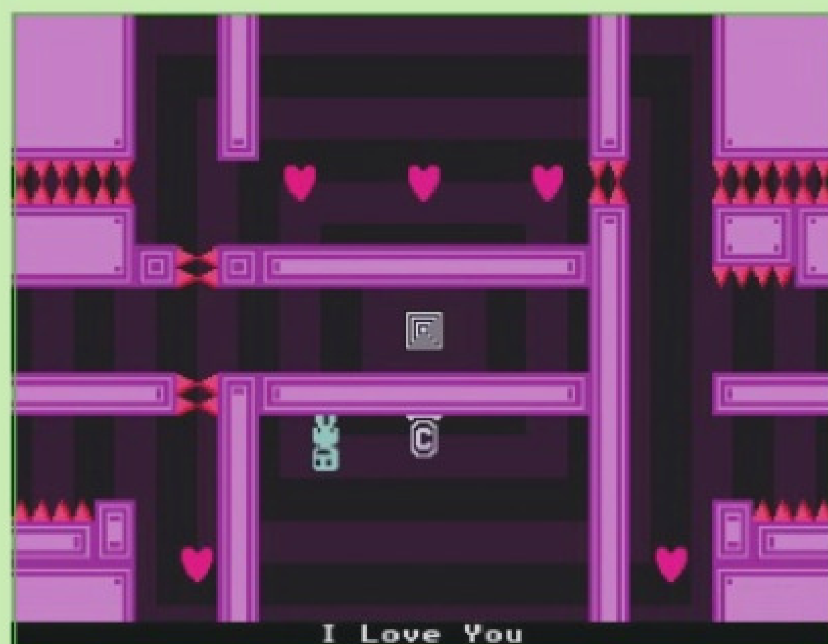
不用担心地面上的尖刺——只需一按键，你就可以大头朝下，在天花板上如履平地



粗糙的点阵画面成就了异常可爱的画面风格……什么？你说那带着笑脸的幽灵是要躲的？我怎么觉得像是可以吃的……



这个地方没有可以走的天花板或者地板……大概是需要先观察归纳出蓝色方块的运动轨迹才可以吧。



这个关卡的名字是“我爱你”，哦，这可要比叫“我们还是做朋友吧”的那一关强多了……

■上海 zerg food

Hell, It's about time

2010年2月17日是值得被铭记的日子。在这一天，暴雪毫无征兆悄无声息的开始了星际争霸2的公测，如此突然如此让人措手不及，就像是持续12年苦苦的暗恋却被主动表白一样，简直太寂寞了。

Chapter 1 漫长的等待 The Long Long Waiting

“星际争霸”这个名字本身就能代表一种文化。

人类、星灵和异虫们已经因为水晶矿石和高能瓦斯打了12个年头。12年，对于诞生至今的历史尚且远远不足半个世纪的电子游戏来说，在这个技术发展如脱缰野马摩尔定律已经失效的时代，一款存续了12载春秋并且仍然有数十万玩家沉迷其中乐此不彼的游戏本身就是一个文化现象。桌上的电脑已由当年的奔腾一代进化到了4核i7处理器，当年的懵懂少年经历了12年的岁月也已成为了胡须拉渣的社会人。显示器的尺寸变大了一倍，其中呈现的却同样是640×480分辨率8位色的简陋画面，虽然这一幕在旁人看来略显得有些矫情有些滑稽。

2007年5月19日，韩国首尔，暴雪全球精英邀请赛，当“Starcraft II”的巨大徽标出现在投影大屏幕上的那一瞬间，伴随着现场雷动的欢呼声，无论是幸运的身处现场还是守着低清分辨率的在线直播视频，所有人的亢奋都溢于言表。这个消息有如彗星撞击一般，冲击着所有在这个玩物中耗费过挥霍过青春的人，瞬间燃烧掉了他们的理智，让他们陷入了期待、兴奋与焦急交杂的眩晕之中。

这个眩晕效果一持续又是接近3年之久。

官方首次公布时的《星际争霸II》看起来已经有相当高的完成度了，至少光头胖子主创Dustin拿出来演示的《星际争霸II》已经是一个可玩版本了，但没几个人能在当时就猜到这款举世瞩目的大作还能再拖上3年，即使最悲观的先知都做出了这样的预言：“再给18个月，在2008年的圣诞档期，《星际争霸II》怎么也该摆上货架了吧。”这些可悲的凡人，当时还没有《网瘾战争》，所以也还没有凡人能高屋建瓴到一语点出暴雪大神“主管跳票和收钱”的本性。

这就仿佛黑暗的隧道尽头出现了一点亮光，每当精疲力竭的玩家们以为自己快要到达出口准备拥抱光明时，暴雪大神就会祭出修改器修改隧道的长度，一边和蔼的笑着：“孩子，旅途漫长，玩玩《魔兽世界》就不会那么寂寞了。”

Chapter 2 跳票的艺术 When It's Ready

从2007年正式发布《星际争霸II》到AB社将2009财年的财报提交给股东们时忍无可忍的提出“我们扛不住了，《星际争霸II》必须在2010年内上市”，3年的时光荏苒而过，《星际争霸II》也总共经历了3次“重要跳票”。第一次是从2008年内上市跳票到2009年春，原因是“游戏还没准备好”；第二次是从2009年春上市跳票到2009年圣诞期间，原因是“为了让游戏更完美，我们还需要半年的时间”；而第三次则是从2009年圣诞期间跳票到2010年上半年。最近从官方合作的外设厂商Razer传来消息，似乎暴雪还打算跳票到第三季度。这也使得《星际争霸II》在《连线》杂志的2009年度跳票排行榜上再次击败《永远的毁灭公爵》蝉联冠军，这可真是一次光荣的胜利，嘿，香槟在哪儿……？

事实上，面对无休止的跳票而面露无奈之色的并非只有玩家。IGN网站的搞笑视频The Jace Hall Show第三集可以作证，Dustin及其手下一干制作人员至少“早在”2009年6月就真的做好了分派《星际争霸II》内测帐号的准备。这段录制于2009年6月的视频显示出，那帮人在制作会议室的办公桌上用啤酒瓶子演练战术的时候，他们背后的大屏幕里赫然出现了“庆祝《星际争霸II》内测开始！”的字幕及战网界面的图像。

所以人算不如公司算。恰好一个月之前，暴雪挖来了前微软Xbox Live Arcade部门的头子Greg Canessa，此君曾为微软大获成功的Xbox Live在线游戏平台做出了卓越贡献，加盟暴雪之后更是立即任职战网2.0项目经理。这



是时候发布星际争霸2了！





游戏要到2010年发售。



和“四老外”一起等3年……嗯，只等了3年

位专攻线上游戏平台的资深老兵计划对战网2.0系统做出大刀阔斧的改进，写了一份长长的计划书并向高层们申请了半年的额外时间。于是……玩家们愤怒的发现暴雪偷偷抹掉了Dec 2009的发售预定时间转而写上了TBA（择日公布），而《星际争霸II》制作组的制作人员们则充满干劲地……开始修改起了游戏中的树木阴影，因为他们实在暂时没什么好做的了。

Chapter 3 行动日 D-Day

得知2009年之内不但玩不上游戏，就连beta的影子都见不到的玩家们彻底怒了。“口胡，《星际争霸II》什么的，最讨厌了，老子去玩《战争黎明II》了，帝皇万岁，暴雪去死。”之类的言论一时充斥各大论坛，在通过小道消息得知“《暗黑破坏神III》制作小组沉迷《星际争霸II》测试版无心开发游戏”的消息之后更是抓狂到了极点。

但这一次，玩家们的傲娇并没有持续太长时间。2010年2月17日是值得被铭记的日子。这一天，暴雪毫无征兆、悄无声息地开始了《星际争霸II》的公测，如此突然，如此让人措手不及，就像是持续12年苦苦的暗恋却被主动表白一样，简直太寂寞了。如梦初醒的玩家们开始用颤抖的鼠标打开注册战网账户的邮箱，掘地三尺寻找那一串由16位数字和字母构成的字符串。“噫，中了！”“没有！怎么可能会没有！”各种声嘶力竭惨绝人寰的声音交汇在了一起，这些灵魂闪烁时发出的光芒在一瞬间甚至比次元异界中的帝皇王座还要耀眼，连刀锋女王凯瑞甘都无法直视，先知维伦对此的评价为“连我都没法梦到的场景”。在这一天内地球上有如此之多的玩家从傲娇变为了凶兽，他们穷极一切可能去寻找《星际争霸II》的测试号，用尽一切诡术权谋暴力掠夺财力倾轧的手段。内测CD Key在eBay上求购的价格突破500美元，尽管如此仍是一key难求。

暴雪首批放出了3000个CD Key，并在一周之后的第二批测试邀请中放出了3万个CD Key。测试开放后第二周，战网在线人数峰值便突破7000人，同时进行游戏数量突破2000。如此大规模的测试邀请本属罕见，但和保守估计也早已超过百万的已经狂暴化的玩家数量比起来，完全就是杯水车薪。暴雪官方网站的管理员、技术支持人员甚至客服人员和其他一切可能被找到地址的员工邮箱都被帐号申请邮件所填满，甚至影响了他们的正常工作。

摩拳擦掌已久的职业玩家/前职业玩家们更是身先士卒冲锋在第一线，这些保持每天进行80多场游戏的狂人为视频网站和《星际争霸》专题站提供了海量的素材，创造着点击量和GDP。所有的《星际争霸》社区和电子竞技社区仿佛一夜之间死灰复燃了，躁动地捕捉着每一条最新的消息，关注着任何细节的平衡性修改和补丁动态。有资金有条件的站点不停炒作着类似“中国星际第一人的北美战网征途”的话题新闻，没有条件的网站也不甘寂寞的整理着顶级玩家的replay，并依靠文字战报和战术研究题材的文章勇敢的争夺份额。就这样，似乎在一夜之间，那些内心深处的鲜活回忆就这样在现实里突然的复活了。

Chapter 4 争端 Conflicts

“一切看起来都很好，除了那些看起来不好的事儿。”

在韩国推出《星际争霸II》时遇到的波折和争议让所有人都大跌眼镜。《星际争霸》素有韩国的国民游戏之称，一代全球累计950万套的销量有一半都是消化在这块土地上，平均下来每10个韩国人就有一个人买了一套星际争霸，在这种狂热驱动下的韩国竟然会抵制《星际争霸II》实在是一件匪夷所思的事情。

韩国电竞协会（KESPA）和暴雪之间存在的一些因利益纠纷而产生的裂痕似乎越来越大，回想09年KESPA发动关系在最后时刻强行中断了Moon和Nada的《星际争霸II》表演赛电视直播，KESPA和暴雪之间的矛盾早已公开化。加上《星际争霸II》因为海报上抽烟的陆战队员形象而被韩国文化部分级为成人级游戏，《星际争霸II》公测一月有余，韩国方面却是冷冷清清。这不由得让人担心起夹在韩国政府、暴雪和KESPA三方博弈之间的韩国职业玩家未来的前景。

在未来的一段时间内，如此的争端和博弈想必还将继续下去。《星际争霸II》在韩国的前景，特别是在韩国职业玩家内进行推广的前景将很大程度上影响这款游戏乃至整个职业电竞界未来的发展方向。至于这盘棋局将如何进行下去，我们并不能做出预测，但……在产生什么糟糕的影响之前，这不还是很有趣吗？



战报天天放，游戏不见影



《网瘾战争》中的“暴雨大神”，主管赚钱和跳票



天哪，终于开始了



“星际”玩家终于不用再盯着这些熟悉了十多年的老面孔了

■本刊特约记者 Clond（英国纽卡斯尔报道）

英伦漂流日记（七）

记得刚来的那个夏天，我的一个老师是英格兰东北当地人。挺好玩的一个胖胖的老头，叫Garry。他问我喜不喜欢足球，我说喜欢，于是他异常高兴的告诉我那你可来对地方了，我们这里有纽卡斯尔联队、米德尔斯堡队和桑德兰队3只劲旅呢。

1.

当时我装作很兴奋的样子，虽然我知道事实上就在不久之前，纽卡斯尔和米德尔斯堡都不幸降入了英冠联赛。绰号“黑猫”的桑德兰队近年来常常徘徊在英超联赛和英冠联赛之间，被人称为“升降机”，他们的上一次联赛冠军也是在75年之前的1935年了，而在两小时车程外的伦敦，一个城市就同时拥有6支英超球队。

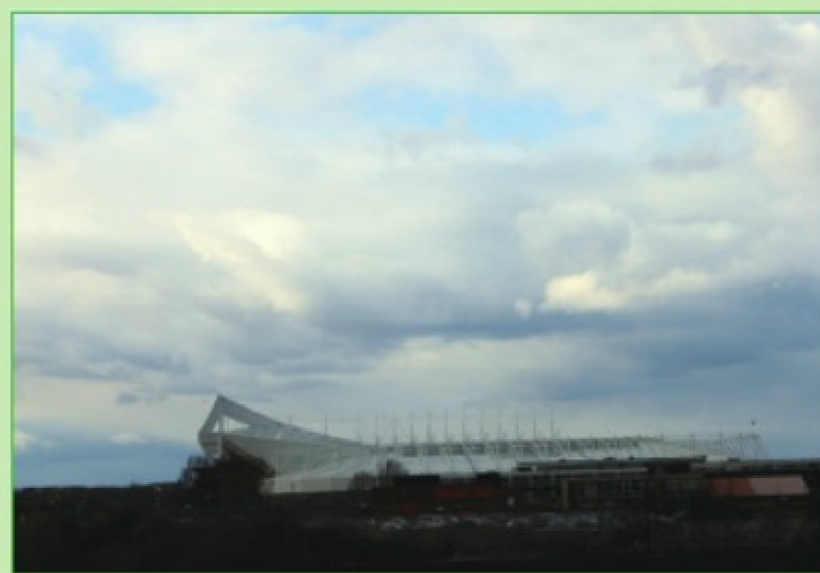
呆了几个月之后我发现这里的老师几乎人人都是球迷，特别是来自附近的纽卡斯尔市或者桑德兰市的。同属泰恩威尔郡的纽卡斯尔队和桑德兰队是死敌，我的New Venture Creation这门课的老师Stone教授说，尼桑公司在桑德兰建立分公司的时候，在招聘时严肃表示只招两队其中一队的球迷，不然公司内部很难团结。他还说当年出生于桑德兰的豪伊在加盟纽卡斯尔队之后，他在桑德兰的亲戚几乎与他反目。Stone教授本人是纽卡斯尔球迷，他常常抱怨本赛季没有英超联赛可看了。有一次他想说“magnificent”这个词，却不小心口误说成了曼彻斯特联队，也就是“Manchester United”。说起曼联，我还想起杜伦本地球队Durham AFC，英格兰第10级联赛（也就是说他们就算每年升一级，也要9年才能到英超）的球队。有一次我看见他们的对手叫做“United of Manchester”。后来我才知道这个山寨曼联队是当年美国老板克雷泽收购曼联队的时候，对此不满的曼联球迷所组织的一个新俱乐部。

2.

我尝试订购曼联队或者阿森纳队的球票，但豪门球队的球票实在太难买到：首先要付费成为会员，然后还要等老会员们先选完票。新会员们要通过抽奖的形式得到剩下不多的球票的购买权。于是就选个近点的非豪门球队吧。早早的定好了桑德兰对曼城的球票，很靠近球场的位置。在汽车站打听去桑德兰队主场光明球场的路的时候，一个热情的中年桑德兰球迷提出带我们从近路过去。他一家都是桑德兰球迷，而他本人已经当了40年的桑德兰队会员了。他平时在北京工作，而为了这场比赛，他今天早上才飞回英国。

进入球场之后比赛已经开始了。虽然在国内的时候已经在现场看过很多足球比赛，但在这里，在英超现场气氛的感染下，不免还是感到震撼，就像电影《一球成名》的主角刚刚来到英格兰的时候。球场没有跑道，当球员发边线球的时候，似乎就在我的身前。而后卫解围的时候，似乎也要担心球会不会踢到自己。上半场刚刚进行到第8分钟，主队桑德兰队就由前锋琼斯顶进一个头球，光明球场顿时山呼海啸。主队球迷都站了起来，还有一些兴奋的跳着，唱着，就连球场的保安们似乎也喜形于色。

远道而来的曼城球迷统一身穿着天蓝色的球衣，坐在南看台，与北看台的桑德兰的铁杆遥相呼应。欧洲球队的最铁杆的球迷们一般都占据着南北方向球门后面的位置，无论是歌声还是嘘声，都是他们最为响亮。最常听到的就是他们集体高喊“Go Away”了。我们的看台在光明球场西侧靠近中线的位置，几乎是最安静的看台了。不过在我后面的老球迷确是另类，整场比赛都能听见他的大喊声。他似乎是把自己当做了桑德兰队的教练了，不断的向场上的桑德兰球员下达着他的战术指令，比如让安顿费迪南德订好特维斯，或者让本队头号射手达伦本特多向空当跑位。本来还打算比赛结束后和这个老人合影一张，但终场前曼城队的扳平比分的进球让这位老人愤怒地提前离场而去了。


远处就是光明球场


特维斯很努力，但没能进球


球场上总是不会缺少冲突


比赛中途下起了雨，贝拉米的球衣占满了泥

3.

3月9日，《最终幻想XIII》的欧版正式发售了。两年前的E3上，史克威尔艾尼克斯的总裁和田洋一那销魂的拍肩似乎还历历在目。伦敦首发式上，耿耿于怀的索饭们用嘘声回报了Xbox360版本的宣布。为了延续两年前的打击，微软这次在发售环节看来也下了血本：铺天盖地的《最终幻想13》的电视广告，让你看不到一点PS3版本曾存在过的痕迹，估计SE的广告费用都被微软全包了吧。部分游戏店甚至可以用旧的PS3加20英镑交换全新的FF13限量版的超级精英版Xbox360。如此优厚的条件，很难让人不相信是微软在背后补足了差价。

不过这个系列，似乎在全球都已经不复当年的影响力了。3月9日当天，在我购买了游戏之后，游戏店的店员告诉我大量的进货都还没怎么卖出去，相比之下，还是同日发售的另一款游戏《战地——叛逆连队2》要更受欢迎一些。店内广告除了《最终幻想XIII》之外，最多的就是即将发售的新型号NDS游戏机“NDS IXL”了。在日本，这款掌机的名字其实叫做NDS ILL。好在欧美版发售的时候，他们突然发现了ILL这个词在英文中实在算不上什么好词，这才避免了“NDS病”这样奇怪的产品出现在市场上。

4.

学校商学院组织了一个小型的实习招聘会，拉来了很多附近的小公司，并提供免费的自助餐。我准时来到招聘会的地方，早已站满了学生。不过相比国内招聘会那黑压压的密度堪比春运期间火车的人流，也算是小巫见大巫了。虽然是商学院组织的，但似乎需求量最大的工作还是计算机方面特别是WEB开发。

我面试的第一家公司是一个设计类的公司。公司的位置就在杜伦市中心。简单的介绍之后，面试官便开始滔滔不绝的讲起他们公司来。只是他的口音实在是太有本地风味了，语速又快，实在是无法听懂。在他讲了一大堆之后，我头脑几乎一片空白，只好不停的边点头边说“yep”。

在这里建议一下，如果有读者朋友计划来英国留学，同等情况下尽量考虑英格兰南部的学校，那里的口音接近于我们之前所能听到的英音。而在北方，似乎每个人都在说着一种不同的语言。选课的时候，尽量选英国或者美国老师的课。而意大利老师，希腊老师，印度老师们的课，真的想选的话，建议你先去办公室找下他或者听听上一届中国学生的意见吧。

第二个公司面试官一口标准的英音，好歹这次我能听懂了。不过，轮到我说话的时候，却又遇到问题了。首先第一个问题他就问我认为自己的优势在哪里。在国内就有过不少面试经验的我，回答这类问题的次数早已记不清了，可这次，完全就卡壳了。还好，短暂的停顿后，还是结结巴巴的完成了后面的问题，然后面试官就叫我回家等消息去。这次面试只持续了短暂的几分钟，而在我前面以及后面的本地学生，都跟那面试官聊了很长很长时间。一般情况下，这就是说明没戏了吧。不过，第二天居然也很意外的收到了进入下一轮笔试的通知。

当天我面试的最后一家公司是一个在杜伦郡的海边小镇彼得里的游戏公司。现在公司的产品主要是关于足球的桌面游戏，但也在准备进入Wii平台游戏市场。Wii平台低廉的开发费用似乎很适合这样的小公司。说起英国的足球游戏公司，很多年以前，我几乎是把《足球经理》系列的开发商Sports Interactive看成了自己理想的就职公司。那时的某一期《足球周刊》曾刊登过对Sports Interactive的专访，其中提到他们会没日没夜地玩自己开发的游戏。和这个面试官的聊天非常愉快，似乎我的英语水平也比刚才那次面试的时候强了很多。只是他问我支持哪个球队的时候，我说“拉齐奥”，他却听成了“阿森纳”，让我感到非常囧。在看过我的简历并进行短暂的交流之后，他确定我可以在他们的新产品的网络广告与市场方面提供帮助，于是定下周末在市中心的咖啡馆再谈具体细节的问题。

在我的所有面试结束后，免费的自助餐早已没有了。匆忙赶回去后，还有论文要写并准备相关的演示。一个学期又到了快要结束的时候。而我在杜伦的生活，也过去了一半多了。P



欧版《最终幻想XIII》的封面和日版的主机限定版一样


欧版《最终幻想XIII》附赠的一套明信片


比赛结束后空旷的球场


光明球场外的晚霞


快要进入夜晚的桑德兰

朋友，愚人节快乐！

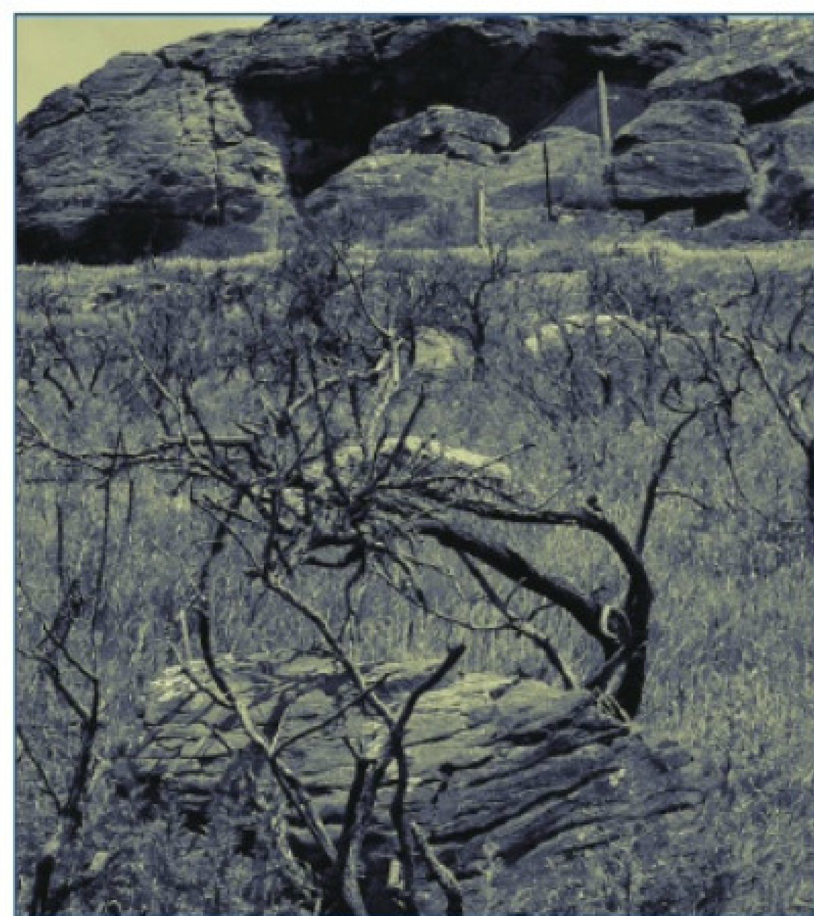
■ 策划 本刊编辑部　执笔 大豪斯领主

一个不值得庆祝的节目……

四月是最残忍的月份，荒地上
长出丁香，掺杂着
回忆与欲望，又有春雨
催促着愚钝的根芽。
——艾略特《荒原》

如今，我们有充分的理由相信艾略特并不是通过抽签选中4月作为“最残忍的月份”的，4月之所以被诗人赋予这一称呼，很可能并不是因为春雨或丁香——在我们所熟知的12个月份中，没有哪个能像4月一样拥有一个如此残忍的开端：4月1日，愚人节。

对于一些一年四季都在研究电击效果，以“孩子，你需要治疗”为口头禅，视游戏为死敌且缺乏幽默感的家伙而言，这个日子只意味着无尽的谎言、欺骗、放纵，道德的沦丧与出于纯粹恶意的嘲弄……但是，嘿，那样的家伙是没机会拿起这本杂志并看到这些内容的，如果幽默感缺乏到了那种程度，那么残忍的绝不会是4


在艾略特所描述的荒原上，就连植物的生长都渗透荒凉——而4月为何能够成为残忍之最？

月，而是每个月。对于所有无需参与电击治疗的幸运者而言，我们可以为了4月的第一天而干杯庆祝：每年我们能体验到4月残忍的时间只有这一天。

这一天可能会从被拨快的钟表提前两小时响起的闹铃声开始——如果你碰巧需要上学，那么请不要对此感到恼火，应当为闹钟没有被拨慢两小时而感到庆幸才是……如果你遭遇到了这种事，那么上早自习时，课代表或学习委员很可能会“提醒”你忘了写某门课的作业，这时请不要表现出惊讶——在这个日子里，你可以不相信别人，但更重要的是你要更加相信自己。午饭时，你可能会在食堂里看到堆积如山的馒头，如果你没有被它们的外表欺骗并绝望地扭头泪奔出门，就会发现里面的馅要比包子还要厚道。如果哪位老师突然宣布“随堂考试”，那么你可以保持淡定——因为这节课很可能在一分钟后就会开始自习，但如果你的同桌告诉你今天提前放学的话，你就需要保持警惕了，如果他拿着一本《大众软件》4月中旬刊（当然，这不太可能……），指着专题中的一页宣布“你知道么？这个游戏要出了……”，那么你不如告诉他，呃，“你知道么？今天提前放学……”。嗯，如果他因此开始欢快地收拾起书包的话，你最好还是制止他吧……

是的，这才是愚人节！

但是，等等……为什么这一天会是愚人节？

庆典·混沌·愚人船

在我们所知的诸多“节日”中，没有哪个像愚人节这样充满混沌的气息：节日往往有纪念或庆祝的功能，而这样的日子需要一个明确的对象或目的，但愚人节则完全不具备这些条件和特征，节日往往建立在一个具有凝重历史感的背景之上，与之相伴的习俗则是以传说或神话为基础——而这些在愚人节中也毫无影踪，我们甚至不能为愚人节的源头找到一个权威、确切的典故，究竟是什么未曾见于书面的规矩让人们在口口相传中形成了这一风俗？人们为什么要约定在4月1日彼此交流精心准备的谎言？为什么欺骗行为唯独在这一天可以不受谴责？

解读愚人节的关键在于追根溯源，在这个过程开始之前，我们有必要区分两个概念：“愚人节”这个称呼可能会造成一些误会，同一个词可能会被用于称呼两个不同的对象，“The Feast of Fools”（直译为“愚人的节庆”）和“April Fool’s Day”（直译为“4月愚人日”），后者才是我们在有生之年所面对的每个4月1日，而前者则是可上溯至中世纪的古老的狂欢庆典。

无论中世纪的欧洲给你留下的印象如何，对愚人的节庆的考察都可以为你翻开崭新的——且内容几乎是不可思议的一页，挪威卑尔根大学的英格维尔特·萨利特·吉尔胡斯教授在《宗教史中的笑》一书中曾对此进行过详尽的考证和描述，她将愚人的节庆归类为“在天主教领导的几个世纪中，欧洲泛滥成灾的‘笑文化’”之一，这一节庆的具体内容与教会在历史中的表现有着极大反差——几乎构成了完完全全的逆转，首先是等级森严的教会制度被完全颠覆，低等的神职人员和助理执事怀着最大的热情投入到这一节庆中，在节庆期间，这些人穿着破破烂烂或故意将衣服反过来穿，甚至穿着女性的服饰，在教堂中打闹玩耍，在闹市与街道中进行恶俗的表演，同样被颠覆的还有弥撒与圣餐礼，这些神职人员几乎篡改了仪式的全部内容，打破了所有的禁忌，甚至会发出如驴一般的嘶鸣，或者直接将驴子牵入教堂，对其高唱颂诗……关于这一节日最早的记载出现于11世纪末，时间跨度长达数个世纪的相



中世纪笑文化的产物之一：大笑的耶稣基督画像。在笑文化兴盛之前和之后的一段时期，笑曾一度被认为是对神圣性的破坏，或至少与神圣毫无关联

关记载证明这一习俗曾在中世纪时期的天主教国家内盛行过几个世纪，尽管教会的权威神职人员一直对此持否定和批评意见，但一节庆却直到16~17世纪的宗教改革之后才被移出“传统”之外。

这一节庆并非是为了纪念或是为了庆祝而展开，它的目的毫无遮掩地反映在其名字中：“愚人”，在那个尚能允许愚人的节庆盛行的时期，颇有创造力的下层神职人员曾是如此向教会的权威提交相关申请：这一节庆是由必要的，因为愚蠢是我们的第二天性，愚人应该可以自由地放任自己，至少一年一次。如果不是我们时不时地打开酒桶让发酵产生的气体释放到空气中去，酒桶就会爆炸……

如果对其嗤之以鼻，扔下一句“陋习”就置之不理，对于这些文化资源而言就实在构成了一种浪费，因为这些看似不可理喻或是难以想象的事情对于学习历史、解读异国文明以及了解我们自己都会有所帮助：在压抑环境下寻求释放、对森严的等级制度的反抗，还有对“笑”的追求与向往……这些不但不是无法理解的，还是人性中共通的部分，正是愚人的节庆为这些易被封锁禁锢的欲求挖掘出了一条通道，对于满怀热情参与到该节庆中的人而言，其美好是毋庸置疑的，尽管这一美好建立于混沌之上——但又有谁规定过混沌与美好无关呢？

中世纪愚人的节庆并不是近现代4月1日愚人节的起源，但两者在精神上一脉相承：社会规则对人们言行的约束临时解除，短时间毫无顾忌的放纵得到允许，放纵言行所造成的后果可获宽容……但参与这一节日并不是无条件的，这个节日有着自己的规则——以“愚人”这个称呼为基础而建立的规则。

福柯的《疯癫与文明》的经典之处与重要性在这里已无需多言，之所以要特别提到这部著作，是因为其提供了一个崭新的视角，让读者得以借此进入文艺复兴时期的欧洲，并由此认识“愚人”对该环境的价值和意义，以及两者之间的互动关系。颇为值得琢磨的是：在相当长的一段时间内，在大多数情况下，整个欧洲并不刻意将“愚蠢”与“疯癫”区别开来，“愚人”几乎就是“疯子”的代名词，两个词所能起到的陈述作用、所表达的反感和谴责的

对象几乎是完全一致的。

两者之间频繁出现的并列和替换似乎一直在暗示读者“愚人”与“疯子”的共同之处不可忽视：两者的区别很可能只是病理学所研究的课题，但并非从事医学研究和治疗工作的人无需做出这一区分。

愚人与疯子在什么意义上，有何种程度的相似呢？不一定需要锁定多个目标进行长时间观察，就算仅凭常识与想象，我们也可以得出这个结论：对正常的社会秩序而言，两者可能造成的破坏和构成的威胁是极为相似的。两者可能同样表现为判断能力的缺陷，并由此导致行为的异常——但因为这并非“故意而为”，正常的社会秩序有必要对其表现出宽容：对其行为后果不予追究，不强迫其按正常规则履行义务，换言之，就是解除社会规则对其言行的约束——因为他们无法被约束。



《蝙蝠侠》系列中经典的“小丑”形象，该角色的形象就来源于其手中的那张扑克牌“Joker”，而“小丑”就是由神志清醒的人在舞台上所扮演的愚人。扑克牌中小丑的形象从未经历过重大的变动，一直延续至今，该形象仍然保留着众多中世纪时期愚人形象的特征：不协调的衣着、疯癫的动作、鬼脸与狂笑，以及一顶标志性的“愚人帽”：愚人帽末端挂有铃铛，随着走路和头部的晃动会发出声响，这暗示其处境与麻风病人多少有些类似：在麻风病盛行的时期，那些病人被要求在街头行走时必须晃动铃铛，警告行人回避。愚人很有可能也曾被认为是某种传染性疾病的感染者，疯癫或谵妄就是这种疾病的症状

正是这些使得愚人的节庆——以及近现代的愚人节的出现和持续存在成为了可能，但这并不意味着正常的社会会对这些群体张开慈爱的怀抱：这个群体所能享受的最大限度的仁慈就是不被社会规则约束，而不被约束并不必然意味着自由，他们的命运可能会是长达终生的监禁和放逐。

这种奇异的“醉汉之舟”沿着平静的莱茵河和弗兰芒运河巡游……这种船载着那些神经错乱的乘客从一个城镇航行到另一个城镇。

——福柯《疯癫与文明》

自15世纪以来，“愚人船”（Narrenschiff，The Ship of Fools）成为了欧洲自文艺复兴以来最为重要的意象之一：正常人安居于地面，为保持自身所处的环境的秩序稳定，将那些游走于街头无所事事，思维反常、行为异常的流浪汉托付给往来于水路的水手和商人。在街头游荡时，这些人被认为是疯子，被送上船后，他们就被称为愚人……但他们的身份以及不受约束的生活状态并未发生丝毫改变，但随波逐流、飘荡于水面的船只与城镇和码头保持着安全的距离，这就让人们的厌恶与警惕转变成了猜测



从文艺复兴时期到近现代，“愚人船”的形象一直是绘画艺术的主题之一

与好奇，愚人船频繁地出现在各种文艺作品之中，带着讽刺、批评、同情、警醒……一艘艘被赋予不同意义的船只载着身份各异的愚人在文艺复兴之海上飘荡，尽管这样的景象早已散去，但这份精神遗产在欧洲一直传承至今。

谎言·秩序·塔罗牌

读到这里，你也许已经意识到了这个问题：从历史中继承了“愚人”观念这份遗产的欧洲不太可能会产生一个以“视他人为愚人”为核心与乐趣来源的愚人节。与之恰恰相反，符合欧洲对愚人的认识与处理方式这一传统的节日的精神，应该是人们视彼此为愚人（包括视自己为愚人），在互娱互乐的同时实现自娱自乐，在以“愚人”为名的节日之中，人们除了在彼此揶揄、嘲弄中获得的乐趣，还会因为能够得到对方的理解与原谅而感到欣慰。

在这样的节日之中，谎言与欺骗行为被悬置于伦理学之外，道德这双高高在上的审判之眼进入了休憩状态，美德被重新定义成人与人之间在新的临时规则下彼此理解并配合，人们在接触、交流过程中，发现彼此在摆脱往常的社会规则约束后，仍然能按照新的规则达成默契（“我们通过彼此欺骗来找乐子”），从这个角度来看，愚人节堪称是一场规则经过巧妙设计的游戏，它只会促成参与者人际关系的良性发展，而不会造成这方面的裂痕……当然，这就像是在说“在理想的实验状态下……”一样，只不过是个假设。

现实中，并不是所有人都会喜欢这个节日，在我们的生活中尤其如此，对于中国——以及整个亚洲而言，愚人节毕竟是舶来品，尽管这并不意味着它“必然有害”，但相对而言，它肯定具有“潜在的危害性”：就算是在欧美国家，也不是所有人都能接受“在这一天必须原谅所有的谎言”这一游戏规则，更不要说我们周围甚至不是所有人都知道“这一天说谎行为是可以被原谅的”这个节日原则了。无论文化中是否有愚人节精神的积淀，都不能强迫所有人去签订愚人节的契约，如果有人不肯接受这个节日和它的规则，那么这并不是一种缺陷——就像有人喜欢趁机临时摆脱秩序一样，有人情愿一直保持秩序，无论是在游戏规则之内还是之外，彼此尊重对方的选择总是明智的。

对一个其他人兴致勃勃参与到其中的节日保持距离并冷眼旁观确实多少会令人感到扫兴，但是否接受愚人节毕竟不是判断是否具有幽默感的唯一标准，而愚人节本身也无法成为某种优越感的来源——乐趣就是乐趣，不应掺杂其他的东西。如果真的是纯粹为了乐趣而对愚人节的价值



产生认同，那么一切都会简单许多。

塔罗牌（当它作为一种“看图说话”娱乐项目，而不是算命工具的时候）中的“愚人”（也被称为“愚者”）拥有一个经典的形象：一个穿着小丑式服装的年轻人，一手持白色蔷薇，一手持挂着包袱的权杖，背对着太阳，昂首挺胸地走在悬崖边上，脚旁一只白色的小狗似乎是在试图提醒他危险的处境，也可能是被他高昂的情绪所感染……在塔罗牌强调图像象征性的解释体系中，这张牌的构图充满了不确定性，既可以意味着理想的结局和顺畅的路途，也可能意味着盲目的乐观和隐藏的危机，它因模棱两可、难以判断而令人费解，创作者选中这个意象进行这样的加工创作的心思颇为巧妙：因为这就是愚人、愚人节，以及愚人节精神对于欧洲而言的意义的写照：它本身毫无价值，它的价值体现在他人的观察与诠释之中，体现在以其为原型和对象的创作之中，体现在从文艺作品与历史中汲取的对于并非愚人的正常人而言有益处的欢乐之中，作为一种混沌的象征、狂欢的形式与放纵的仪式，它同时还可能意味着对秩序的潜在威胁、对他人的潜在伤害以及对自身行为尺度把握失控的可能性……

愚人角

从编辑部收集到的与愚人节相关的零散段子



“《毁灭公爵》快出了”“暴雪这次肯定不跳票”“CWLK开了”……哈哈哈哈，这并不可笑嘛！



从《魂斗罗》水下八关开始，到《生化危机2》能选豪鬼……小时候这种消息我听一个信一个，一直以为没实现、没亲眼见过的原因是水平不够，后来才明白过来都是假的，然后就什么都不信了。有段时间痴迷星际，那时候还以为“小狗变飞龙”也是以讹传讹呢，直到被飞龙海淹没了五六次才知道这个竟然是真的……啐！



“The cake is a lie”， Valve曾用Portal这个游戏讲述了一个残酷的谎言：玩家所扮演的主角被迫在一个个封闭的实验环境中冒着生命危险参与一个疯狂的人工智能所设计的种种实验，而该人工智能所表现出的友善就是许诺“完成任务之后会得到蛋糕作为奖励”——但是比起给予奖励，该人工智能更想置主角于死地。在主角粉碎它的阴谋并将该人工智能的核心扔进火炉焚毁之后，游戏迎来了结局：人工智能的主机被炸成了碎片，但这并不意味着阴谋的终结——Portal的片尾曲是以该人工智能的身份唱出的，在被玩家奉为经典的“Still Alive”一曲中，人工智能表示结局不过是“一次成功的实验”，而主角让它得到了“完美的数据”，在这之前和之后，还有无数次的实验要重复进行下去……



《博德之门2》中的队友，怪叔叔姚恩·姚森，一个充满了萌点的半身人发明家，他脱口而出的段子都像是传奇故事，那些故事是真是假并不重要，重要的是它们真的充满了这个角色散发出的味道——我不是指芜菁味儿。他接受移动指令时的一句语音几乎成了我的口头禅“这可不行，我过敏！好吧……也不是特别过敏……”



最近这段时间，我最关心的和愚人节有关的事甚至都不是这篇专题……你可能知道：《银魂》这部动画的倒计时会结束于4月1号当天，希望它不会真的就此停播……

纪念《银翼杀手》中的那场骗局

■核子可乐

“当我们告诉英特尔公司我们正在做一部画面解析度为640×480、用65000色模拟真彩色、使用16位的Z缓存绘图并有着6声道CD质量音乐的游戏时，英特尔说这是不可能的，PCI总线无法支持……我们当时甚至还没提这个游戏中的人物制作要用到75000个多边形呢。”

——路易斯·卡索尔，时任Westwood工作室执行副总裁



由FANS重制的游戏场景CG



毫不客气的警察局长——但这就是你的工作

是的，Westwood并没有在宣传中骗人，改编自同名电影的解谜冒险游戏《银翼杀手》（1997）给所有玩家带来了惊喜，做到了他们所承诺的一切。不过，他们却在剧情中设下了一个经典的骗局：

在2019年的洛杉矶，像雷·麦考依这样的小人物不计其数。这个警察局的新手探员杯水车薪却日夜奔波，高档夜总会中从来不见他的身影……噢，除非是在他办案时，才可以闻一闻高档威士忌的香气。可美差总是少的，更多的时候你会在贩卖人造动物的黑市看见他拿着照片盘问操着印度口音的商贩，或者在唐人街露天寿司摊的龙状霓虹灯下看见他表情凝重地嚼着面条。你也可以隔着警察局一楼的窗子隐约看见他在局长办公室里唯唯诺诺地点头哈腰……

后退一万步，在这阴霾的、各类“辛迪加”林立的洛杉矶，雷·麦考依的生活已经不错了。他甚至还有一辆可以飞的警车用来躲避抗议市民扔来的石头和转基因西红柿——虽然那车顶的警灯已经被贫民区的拾荒者捣



这里曾是麦考依的家，他与爱犬玛姬共同生活的地方



这一鱼龙混杂的市场忠实还原了同名电影中的场景

毁无数次了，但每次警局都免费给麦考依换上一个新的装上。他那间公寓虽然小，88层的高度却可以让他远离地面上的流氓和酒棍睡上一个安稳觉，甚至还有一个阳台可以用来眺望远处广告牌上的日本美女。家，甜蜜的家。麦考依每天下班后只要一推开房门，玛姬就会从黑暗中亲热地向他扑来，热吻他那饱经风霜、很少微笑的脸。

玛姬是麦考依的狗。

麦考依的生活就是如此，单调而波澜不惊。直到那一天，局子里来了歼灭潜逃复制人的命令，小探员升官的机会也来了。从那时开始，麦考依的角色由玩家来扮演。于是……下水道追击、街头枪战，这些警匪片中的情景一下子涌入了麦考依的生活，刺激和未知第一次成了麦考依的舞伴。麦考依一步步揭开复制人的阴谋，面对未知的危险，他只要一想起颇有领袖气概的局长和枪法如神的美女同事“水晶”就会安下心来。

正当一切即将水落石出之时，警察局突然传来了通缉麦考依的消息。这既不是玩笑，也不是演习，11月也没有愚人节。“我是雷·麦考依，我是一名银翼杀手啊！”麦考依向街道上的警察——那些在以前的任务里协助过他的家伙们，他甚至叫得出他们的名字——大喊。回答他的却是无情的子弹，“砰砰”的枪声似乎在



这曾经是回家的电梯，但你再也回不到自己的家了……

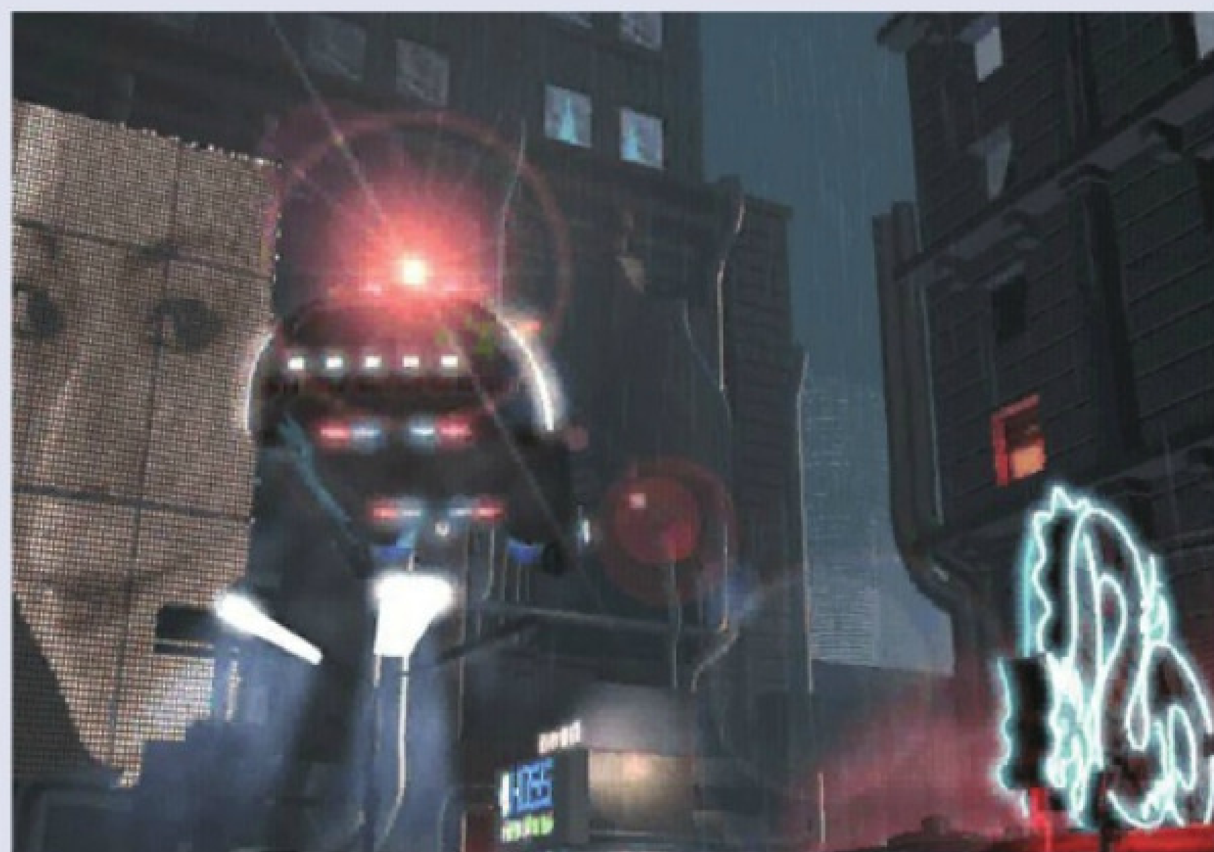
说：“你不是银翼杀手，你甚至不叫雷·麦考依。”进行到这里，玩家们的举动是自发的、也是无可奈何的，那就是：回家，满含着委屈和惊恐。登上电梯，按下88层的按钮，电子女声并没有报出那声熟悉的“麦考依，88层”。打开房门，爱犬不见了，一个陌生的男子坐在沙发上向麦考依怒吼：

“你是谁？滚出我的家！”

此时此刻，无言以对还是无力反抗？

“我是谁？”带着这个问题，麦考依站定在十字路口。

一场令人愤恨同时也是相当经典的骗局，相信玩过的玩家一定不会忘记。经过网上的讨论，笔者发现“主角从警局的得力龙套一转变为众人群起而攻之的通缉犯”这个情节被玩家们公认为“非常震撼”。好吧，一切都是假的。可是抱着一丝侥幸之时却发现“家”也是个从头到尾的骗局后不少玩家真的有了一种失魂落魄、无处可去的感觉。电影《银翼杀手》中的“银翼杀手”里克·德卡德（哈里森·福特饰）以温柔或暴力的方式“告知”各色复制人“你们的记忆都是骗局”，之后在一种如梦似幻的氛围中对自我的身份产生疑问，临近结尾处又经历了一场心灵与肉体的冲击才学会对生命的尊重。本作作为改编自电影的电脑游戏，并未重现电影中的剧情，而是以美轮美奂的画面重现电影中的场景，并在那些“熟悉的老地方”讲述一个新故事。在高潮时瞬间推翻一切的剧情设置无疑更加扣人心弦，当我根据“谎言与骗局”这些关键词搜索我的记忆的时候，这个片段总能在我脑海中最先浮现，恍如隔世，却又如同昨夜的梦境一般清晰。


无家可归并迷失在未来的都市街头，大梦初醒，却掉入了一场醒不过来的恶梦之中……

玩家·骗局·游戏圈

事实上，自从现代意义上的游戏问世以来，所有的游戏玩家就无需再拘泥于愚人节那短暂的时光——愚人节的精神与游戏有着惊人的一致性，究其根本，它们都与现实生活中社会规则的颠覆、对临时确立起的新规则的认同有关，“你不再是一个需要按时上课、按时完成作业、确保考试成绩优秀的学生”游戏总是要这样告诉你，从示波器上出现的最古老、最简陋的游戏画面的那一刻开始，数十年来玩家一直在开心地接受一场场“骗局”，“你是一个与外星侵略者对抗、拯救世界的魂斗罗战士”“你是会从店小二成长为一代奇侠的这个故事的主角”“你是粉碎纳粹野心的唯一希望”……这多荒谬！我在成为救世主、抱得美人归之后，不还是要完成作业、完成学业、完成这篇专题吗？除了STAFF名单滚动到尽头的那句“祝贺！”或是“感谢！”之外，我不是什么都没得到吗？

但是……为什么要指望从游戏中得到什么呢？嘿，就算你在愚人节那天收到了一封字迹秀气工整的情书，那也是不算数的！在你接受这些规则的同时，就注定会在其他方面一无所获——除了一时的欢乐。对现实而言，愚人节毫无建设性价值（不能强求每个节日都像圣诞节购物潮一样能让货币疯狂流通），这个节日没有构成什么破坏就已经是万幸了，能在精神上让人有所收获还不值得欣慰吗？回想下至今为止你的全部游戏经历吧，想想游戏与其他的一切是多么的不相似，又和愚人节是多么的相似吧……

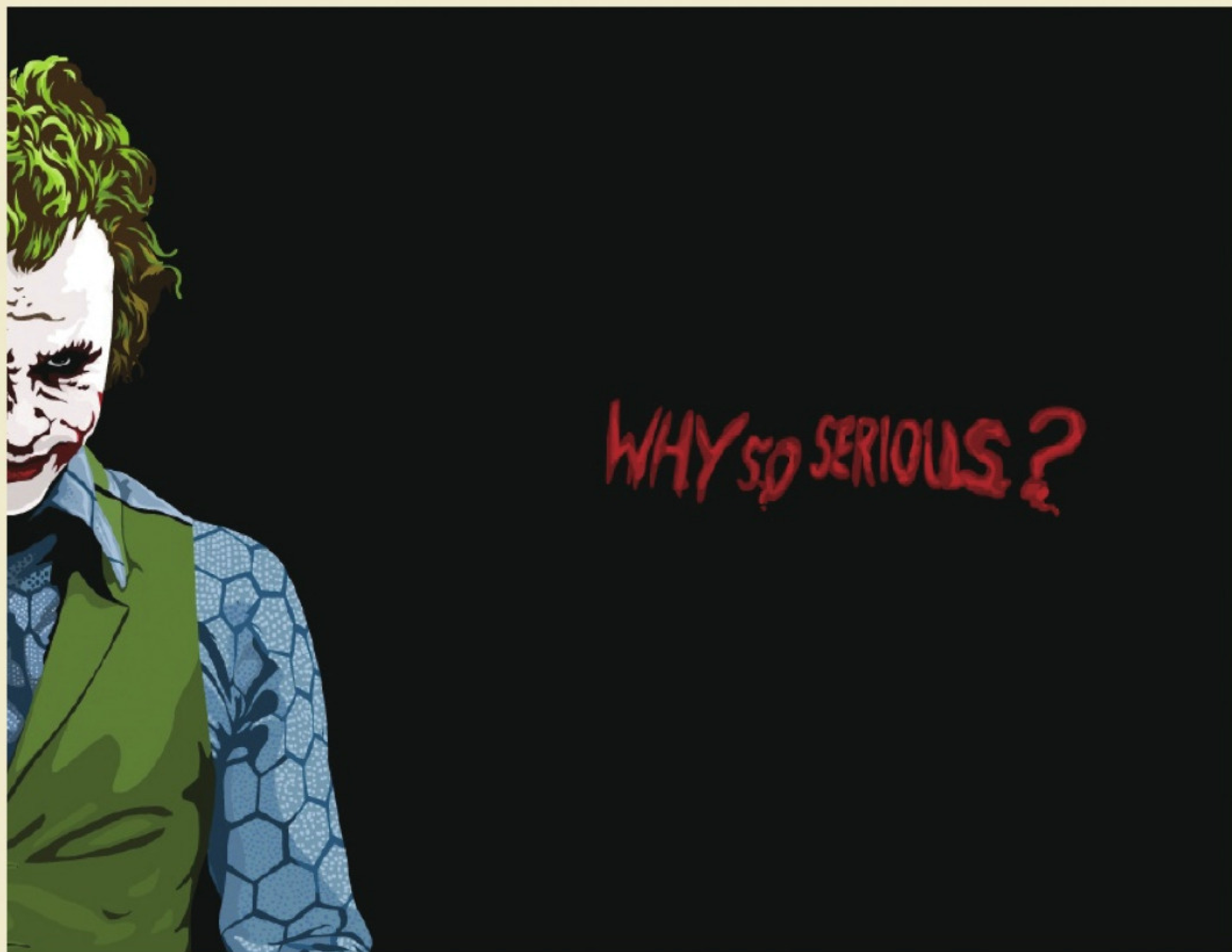
愚人节的参与者向来是自愿代入“愚人”这一角色之中的，只需按照节日的规则行事，无论如何违反现实中的规则戒律，都不应受到谴责和惩罚。就像我们无需为游戏中的抉择而在现实中被追究责任——呃，某些极端动物保护主义者的谴责就当没听见好啦。认同节日的规则，我们就可以尽情享受节日所能提供的一切——就算仅仅是一时的欢乐。而哪个游戏不是这呢？

这个说法多少显得有些消极：如果游戏与愚人节在精神上如此相似，那么玩家与愚人相比如何？

如何？对愚人节而言，没有什么身份比愚人更加正当，对游戏而言，也没有什么比玩家的身份更为正当。当然，世界尚未为玩家们专门设置一个节日，还没有一个可以让玩家理直气壮地抛开现实规则、毫无顾忌地融入游戏世界的节日，而游戏是需要时间的，就算是每年一天，对游戏而言也是远远不够的，面对现实世界的责问，玩家没有可以正当地摆脱其规则限制的理由，面对现实世界中的几位教授对游戏的妖魔化和诋毁、侮辱，玩家也没有可为自己的游戏行为提供庇护的风俗传统……但是，我们不是正在亲自创造这个传统吗？我们不是在和我们几乎同龄、成长同样迅速的电子游戏一起成长么？正当性并不是只有上天有权赋予的，而是每个人都可以为之提供辩护的。也许对于那些视游戏如洪水猛兽一般的人而言，玩家进入游戏的过程就如同乘上自我放逐、随波漂流的愚人船，但只要我们自己能够保证船行驶的方向、能够保证自己判断能力和行为的正常，为何要担心人群投向自己的目光异样？

朋友，希望你能在这个愚人节获得快乐。P

内部论坛·行动代号：愚人节



所谓内部论坛，并不仅仅是你可以不定期在杂志的“评游析道”栏目中看到的那个版块内容，它是真实存在于现实中的事物，比如当编辑们坐在饭桌前或是火锅前的时候，当他们面对烤串或麻辣香锅的时候，这个内部论坛就会在他们的唇枪舌剑与筷子的激烈交锋中展开，当烟协成员与烟协受害者互助联合会成员在“烟协会议室”——俗称“男厕所”的门口狭路相逢时，这个内部论坛就会在他们的口头人身攻击与拳脚功夫过招中展开……你可以想象：编辑部乃是阵营分明，帮派林立之地，这里有A卡和N卡的决战、有苹果的微软的死斗、有PC游戏和电视游戏的角逐、有暴黑和暴白的互掐、有索匪、软饭和任青的纠缠……总之，所有可能在论坛上引发殊死搏斗的话题，在这里一应俱全——为了消遣在午饭之后的那段吃饱撑的而又无所事事的时光，部分人秉承着“有话题要战，没有话题创造话题也要战”的原则，总是乐此不疲地在人民内部矛盾的汪洋大海中畅游……

在“上网消食”的呼声中，内部论坛应运而生，你可以把它看成“战”的意志的具现化，就像是港漫里强者周身弥漫的斗气、星球大战里绝地武士手里挥舞的光剑、刺蛇口中的酸液……嗯，总之是强身健体，加深个人修养的不二选择。当然，没人会带着认真的态度和严肃的表情参与到其中。它的入口处写着几个大字：进入此门者，放弃一切身份——但进去后，就可以随便扮演任何人。内部论坛只有马甲、匿名和管理员——每个人都同时拥有三种权限，这让整个论坛充满了无序、混沌和欺骗，当你看到有人表示“我是小明，我要请大家吃饭”的时候，正确的做法是回帖“我是责编，你可以请所有人，但是你没交稿，你不许吃饭”……

总之，这里发生的一切都不能当真，但能出现在那里的每个人都可以充分信任——比如说，你可以委托大家帮忙做些什么，只要在消食期间看到这一委托的人就一定会去做——但是，呃，他们可能会把搞砸的成果署上别人的名字……

总之，内部论坛就像是我住过的地下室一样，总能在乌烟瘴气中散发出宜居的气息，每当我回去的时候，都会觉得亲切无比，而当我走出来的时候，完全不会因为留恋而回头……

【听说标题不起成这样帖子就没人点】关于中午请客吃火锅的通知



发表于 2010-4-1

编辑部的兄弟姐妹们，活动啦！

你们的节日快到了……对，我说的就是4月1号！这次我们不如提前庆祝一下，我们来举办一个杜撰比赛吧，你们觉得如何？

主题和规则什么的你们懂的，我就不解释了！只要有两个回帖这事儿就这么定了！

哦！我是这期的责编！你们不用按时交稿了，我们比赛拖稿吧！

该帖子于2010-4-1被楼主亲手编辑过

那这事就这么定了！

该帖子于2010-4-1被楼主亲手编辑过

宫保鸡丁杯杜撰大奖赛

规则：请以游戏圈为核心，带着爱憎分明的情感杜撰一条至少能骗过你自己的消息

如果有谁成功做到了骗过了他自己，我可以请他到楼下豪食宫保鸡丁！食到饱呀！我还可以请他喝红酒，还可以用上好的PS3操作《暴雨》的男主角洗澡呀！

哦，当你看到这个规则的时候，它应该已经彻底结束了……请不要抗议“大奖赛”里的“奖”和“赛”字完全没得到落实！我起这个名字只是为了表达对宫保鸡丁的喜爱之情呀！

发表于 2010-4-1

楼主干得好！

发表于 2010-4-1

楼主我顶你！

发表于 2010-4-1

我查过IP了！1楼2楼和楼主是同一个人！

发表于 2010-4-1

楼主跪下！顺便，求头像大图！

发表于 2010-4-1

桀桀桀，你们就中计了呀！算上你们两个，就有两个回帖了呀！

发表于 2010-4-1

楼主我败给你了，拖到大赛结束才颁布规则吗……

发表于 2010-4-1

这是为了服务读者呀！

发表于 2010-4-1

你只是为了黑小明吧！

[redacted]将接过3D Realms接力棒，着手开发《永远的毁灭公爵风暴世界》



发表于 2010-4-1

正当人们普遍认定《永远的毁灭公爵》不可能再出现在这个世界上时，[redacted]近日在上海如家酒店召开新闻发布会，宣布将收购业已倒闭的3D Realms公司品牌，结合公司优秀的网络游戏运营优势，将开发网络版的《永远的毁灭公爵》，其英文名暂定为“The World of Duke Nukem Forever Craft”。该厂商宣称，为了积极配合版署的审核规范，为了营造一个良好的网络环境，符合“健康游戏忠告”的原则，会将此款游戏原本的世界观做出适度的改进。毁灭公爵所代表的人类特种部队，不再与来访地球的外星人成为杀戮与被杀戮的关系，而仅仅作为游戏中的两个派系出现。而游戏中据说还有另一个神秘派系的出现，开发者透露说，这个派系可能是从中国古代战火纷飞、英雄辈出的一个朝代中时空穿越而来的一只超能力冷兵器派系。



据悉游戏中的初始场景将锁定为上海市。游戏中有可能考虑出现世博会的真实场景。该厂商表示，这一设想是否能达成，还要与世博会方面联系授权事宜。

该游戏将由《超级英雄三国大战》的原班人马开发，游戏为真3D射击，采用全新的自主研发的3D引擎开发，同时游戏还聘请了原《极品飞车DS》版制作人Jesse Abney担任总监制，以使游戏的设计更为国际化。



该游戏测试版预计将于2010年底同时在中国、韩国、新加坡、马来西亚、泰国等国家同步推出。

该帖子于2010-4-1被某只黑手编辑过

发表于 2010-4-1

追加游戏点卡封面



发表于 2010-4-1

楼主我对不起你，但有几个字必须马赛克一下了！

日本光荣《三国志》将推出该系列终结作



发表于 2010-4-1



3月底，日本光荣公司宣布，将推出该社经典历史系列名作《三国志》的第12代作品，并称该作将是《三国志》系列的终结之作。

近年来，由于光荣公司“无双”系列在全球范围取得的重大商业成功，使该公司其他作品全年总销售额不及其十分之一。新一代玩家经常抱怨传统的战略回合制游戏节奏过慢，人物形象老套，不符合新时代的标准。这是光荣公司决定终结这些老牌系列的直接原因。

据悉，此代作品将是集前11代作品之大成者。它直接采用了1代的操作设计、2代的领地设计、3代的武器购买设计、4代的工作制设计、5代的阵型设计、6代的人际关系设计、7代的个人养成设计、8代的阵法设计、9代的大地图战略设计、10代的大战役设计和11代的3D单挑设计。喜爱《三国志》系列的玩家对于此作品的等待终于有了一个期限。

据悉此作将由日本光荣公司授权委托天津光荣分公司全权负责制作，部分头像及人设绘制内容将外包给上海盛大公司等公司制作，该终结之作将仅在中国大陆发布简体中文网络版。暂不计划制作日文及英文版。



发表于 2010-4-1

求新闻配图全套大图！

发表于 2010-4-1

求楼主头像全套大图！

发表于 2010-4-1

这么扭曲的消息只有蓝星老爷能编出来！我打赌！赌一顿饭！

发表于 2010-4-1

胡说！我编怎么可能会编采用5代阵型设计！5代的阵型系统明显不如后来的……

发表于 2010-4-1

不愧是蓝星老爷！

发表于 2010-4-1

楼主！求这游戏封测激活码！

《吉他英雄6——Country》公布，首次加入中国歌曲《老鼠爱大米》



发表于 2010-4-1

今年2月，Activision爆出大裁员消息，《吉他英雄》系列开发商Red Octane惨遭关闭，正当外界猜疑这个系列是生是死时，Red Octane突然宣布在北京成立公司，维持原名不变，并表示《吉他英雄6——Country》已经确定，首次加入中国歌曲《老鼠爱大米》。

Red Octane新闻发言人费克表示："Activision的决定令人遗憾，我们一度准备回老家结婚，直到发生了一件事。"他继续说，"那天我们去吃散伙饭，地点在唐人街，我们都很喜欢中国菜，尤其是宫保鸡丁。吃饭途中，突然听到饭馆老板为配合餐厅气氛播放的歌曲，虽然听不懂歌词，但被曲调深深吸引，让我回忆起田纳西州的馅饼，老板告诉我们这是在中国十分流行的一首单曲，名字叫"老鼠爱大米"，多么有生活的名字啊，我想。"

"这首曲子给了我们很大启发，为什么不到中国去？"费克笑着说，"没错，中国的单机市场不容乐观，但这不正是机会吗？我是说，一个成熟的市场，我们的机会也就随之变少，而且很多游戏发行商都忽略了中国的经济，我们曾经仔细研究过中国的GDP，正是这个数字给了我们信心。"

在谈到为何叫Country时，他说道："这是一种曲风，我不知道中文应该怎么讲（注：Country是一种音乐流派，一般被翻译为乡村音乐，代表乐队卡朋特），尽管这和我们之前比较浓重的"金属"风有些不符，但仍然没有脱离吉他的范畴，是时候做新的尝试了。"

除《老鼠爱大米》外，目前还没有中国歌曲加入游戏，费克对此认为："我们还不足够了解中国的音乐，但无疑之后的力度会大大增加，这也是我们在北京成立公司的重要原因，作为中国的原创音乐重镇，北京有许多艺术家充满才华，我们参观了原创音乐集散地树村，很可惜几年前那里就被拆迁了，在新豪运、MAO、两个好朋友等酒吧观看过许多演出后，更坚信这次选择的正确性。我们有计划将下一代产品命名为《吉他英雄6——China》，让更多欧美国家通过我们的游戏、中国的音乐来了解中国，这实在太酷了，不是吗？"



费克最后说："我们也欢迎玩家演绎自己的《老鼠爱大米》版本，我们会挑选合适的作品作为游戏中的Bonus曲目，我是说，这真是一首朗朗上口的曲子，连我都学会了。"

《吉他英雄6——Country》将采取网上发行方式，如能集齐CD附带的《老鼠爱大米》作者头像贴画，可免费下载游戏。

发表于 2010-4-1

臭老外根本不懂中国的音乐，《老鼠爱大米》能叫Country吗？明明是混杂着DOOM风格的DreamPoP。

发表于 2010-4-1

被版主删除。

发表于 2010-4-1

楼上就算不喜欢也不要骂人嘛，我就觉得这是一件好事啊，像我们的民族唱法、原生态歌手，真要是拿出去，还不把那些老外战翻半条街啊？想想就带劲儿。

发表于 2010-4-1

2L+1，而且我认为这首曲子委婉地表达了作者的一种人生哲学，这种荷马式的比喻颇有古希腊遗风，我甚至能感受到一种充满人文关怀的魏风晋骨和后自由主义爱情观。

暴雪为中国打造《魔兽杀》



发表于 2010-4-1



暴雪加利福尼亚州尔湾市公司总部传来消息，暴雪正着手为中国市场打造卡牌网游《魔兽杀》。该项目负责人基德表示："《魔兽世界》让暴雪对中国市场有了全新认识，这是一片不得不重视的土地。在暴雪中国传来的市场监测中，我们发现有一款名为《三国杀》的游戏非常流行，于是在淘宝上购得一副，尽管它脱胎于意大利卡牌游戏《BANG！》，但经过对三国时代有所研究的同事讲解后，我们认为它的确有独到之处。"

基德认为："经过《魔兽争霸》和《魔兽世界》培育后，'魔兽'背景得到很多中国玩家喜爱，所以希望为中国玩家制作'魔兽'背景的'杀'——《魔兽杀》。"

据了解，《魔兽杀》三方势力分别为联盟、部落和天灾，之后会陆续开发"燃烧军团"包，"元素军团包"，与《三国杀》中主公、忠臣、反贼、内奸相对应的是会长、官员、小团体、别会小号。游戏核心与《三国杀》相同，官员辅佐会长干掉小团体，小团体取会长代之，别会小号笑到最后。

我们熟悉的魔兽人物如希尔瓦纳斯、铜须、吉安娜、萨尔、血蹄、沃金，还有人气角色阿尔萨斯都作为"英雄"出现。

基德透露："我们会加入场地概念，比如铁炉堡、塞拉摩等，与之对应是各种环境设定，如在铁炉堡，铜须会有攻击加成，而在塞拉摩，吉安娜可以为同伴加持光环。此外，如阿尔萨斯得到武器霜之哀伤，并击杀敌人成功，可获得额外奖励牌。"

"我们会尽快把《魔兽杀》加入新战网，并创建《魔兽杀》Twitter，便于玩家相互联系。"基德最后说，"为照顾中国大陆玩家无法玩到WLK和CTM的心情，我们会尽量在《魔兽杀》中加入这两部资料片中出现的人物。"

发表于 2010-4-1

坐等"暴雪出品，必属精品！"小丑出现。

发表于 2010-4-1

为什么不做《星际杀》啊？魔兽破玩意有什么好玩的？不就是一堆人刷刷刷吗？是因为星际里英雄不够多吗？完全可以用兵种来代替啊！是不是看不起我们星际玩家啊？

发表于 2010-4-1

楼上你懂个屁，魔兽才是暴雪的重中之重，好好了解一下魔兽的历史吧！比星际深厚得多！谁告诉你就是刷刷刷？你看过任务介绍吗？知道每个Boss身后的故事吗？回去好好补补课吧！哎呀想想就激动，到时一定入手。

发表于 2010-4-1

不过，真的能进入中国吗……

发表于 2010-4-1

暴雪出品，必属精品！1楼，你他请文明用语，臭请文明用语，请文明用语，请文明用语。

【ZT】电竞选手操纵比赛被调查，可能面临40年牢狱之灾



发表于 2010-4-1

据英国《独立报》报道，在3月28日PESFan网站举办的英国实况玩家南北对抗赛（North v South Tournament）上，一名参赛选手因涉嫌"操纵比赛"受到英国警方调查，如果调查属实，可能面临高达40年的刑期。

PESFan网站透露，南北对抗赛3月28日当天在英国的曼彻斯特、伦敦、雷丁和格拉斯哥4个城市同时开打。在伦敦分赛场，最后获得冠军的选手Johnson Red涉嫌在首轮比赛前买通他的对手，目标不是获胜，而是要求对手先进自己8个球，自己再进对方8个球。最终，双方按照商定好的比分在120分钟内打成8：8，点球决战中Johnson Red以5：4获胜挺进下一轮。赛后，Johnson Red付给对手Larry Young 10英镑作为酬金。Larry Young事后向《太阳报》透露，Johnson Red这么做的目的十分阴暗，为的是让一旁观战的朋友Robert King"狂喜之后陷入极度失落"。Robert King本是Johnson Red一起踢球的好友，也同时报名来参加此次比赛，他们赛前因为琐事闹翻，为了折磨"敌人"，Robert King临时想出了这个"超级大逆转"的主意，谁知这临时起意却可能给他带来牢狱之灾。事件曝光后，比赛主办方已经宣布收回Johnson Red获得的金牌和2000英镑奖金。著名博彩公司威廉·希尔和888.com均表示对此感到遗憾。苏格兰场也介入调查，负责该案侦办的警探Black Whistle表示，英国《足球法》没有规定电竞比赛中的足球比赛不是足球比赛，按照《足球法》，涉嫌"操纵比赛"的球员最高可能面临40年的刑期。

媒体还爆出Johnson Red的更多陈年糗事。据报道，Johnson Red为了在PES2010官方战网上"战绩显赫"，曾经买了两台Xbox 360自我对战，快速提高自己的排名。在他的Xbox LIVE会员帐号因改机（可以读取散装光盘）被封后，一度自学黑客技术，打算侵入微软官方数据库将自己解封。在今年2月的一次电竞比赛中，因在决赛中被对手接连打入5粒头球导致败北，Johnson Red一度黑掉了KONAMI官方网站，并在官网留下了"去你×的博列头"（PES2010中AC米兰前锋博列洛头球进球率很高）字样。

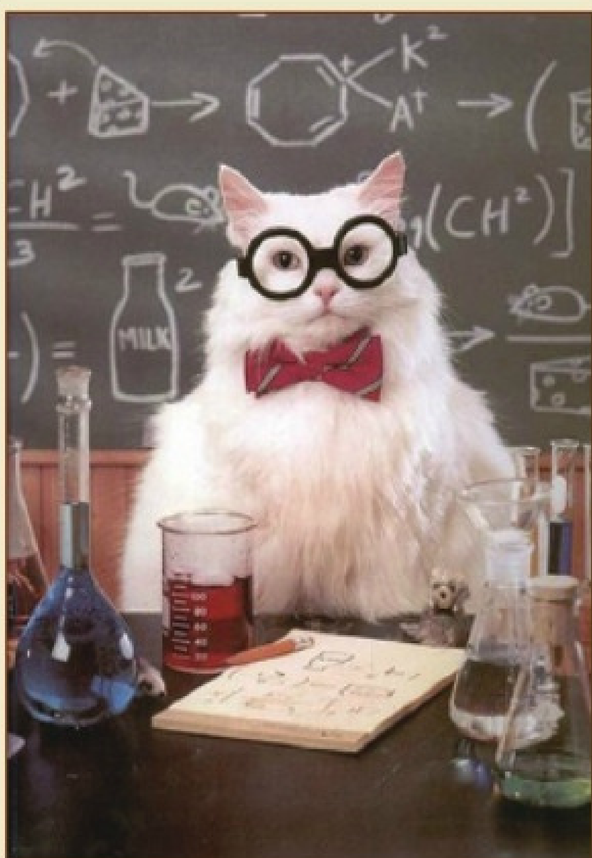
目前，Johnson Red已经取保候审，由于情绪极不稳定，经常叫喊要杀人，警方建议他的家人不要再让他接触任何足球游戏。而他律师要求对嫌犯进行精神鉴定，以证明8：8的比赛结果不是一个正常人所为。



发表于 2010-4-1

该帖由于影射现实中编辑部内某些足球游戏流氓玩家（简称足球流氓），已引起真人PK，后果很严重！

【惊爆】著名游戏作者“防弹手柄”精神失常，能写10年后游戏前瞻



发表于 2010-4-1

在多个游戏媒体上频繁发表文章的著名游戏作者“防弹手柄”疯了！

“防弹手柄”也叫“老黑”“坏老黑”“XXX”“XXXX”，在多个游戏杂志、报刊、网站上都能看到他的文章，到Google里一搜一大片！开始我也不信他疯了，因为今年年初还能看到他在《大众软件》软件上发表的文章，但是今天某小编告诉我，“防弹手柄”已经精神失常，不仅每天在QQ上胡言乱语，还号称能给杂志撰写“2020年全年大作预览”。这位小编立刻表示不信，但是没过几天就收到“防弹手柄”发来的文本，里面全是他编造的新游戏前瞻，什么《刺客信条8》《细胞分裂9》《现代战争10》，连文章配图都是精心PS过的。小编后来打电话到“防弹手柄”的工作单位，单位表示此人两个月前已经被辞退，现在也不清楚他的状况。

据说“防弹手柄”因为等钱买房，从春节到现在接了80万字的稿子，除了上班时间都在写作，被辞退前已经没日没夜写了4五天，一直没有睡眠。

“防弹手柄”的确是个老作者了，大概从1999年写到现在。听说作者是个苦差事，只要小编一声令下布置下稿子，就要拼命写，写不出来编辑就整天催命。看来写稿子比打网游还毁人啊。个人观点，要不是因为手头紧，恐怕也不至于写疯了。

传说老黑的职业是老师！

目前知道的就这么多，持续关注中。

附上网上搜来的“防弹手柄”简历！还有一张据说是老黑给学生上课的照片！不知道真的假的！无责任转载：

姓名：[illegible] 性别：男 年龄：30 民族：汉
学历：本科 户籍：江苏省南京市[illegible]区
教育经历
1997年9月～2001年7月 江苏[illegible]大学[illegible]系
工作经历
2001年10月～2010年2月 江苏省南京市[illegible]区[illegible]小学 负责教育工作
专长
具备较强的书面综合表达能力，擅长说明讲解类文案制作。曾多次在《[illegible]》《[illegible]》《[illegible]》《[illegible]》《[illegible]》等国内知名刊物上发表文章，与《[illegible]》和《[illegible]》编辑部保持着长期良好的业务合作关系，并成为特定领域的重要撰稿人。多篇杂谈文章收录于新浪博客频道编辑的《老黑文丛》。
E-mail：superoldblack1980@136.com



发表于 2010-4-1

诶呦你这样可不对啊！

发表于 2010-4-1

转载就转载吧，为什么要打这么多马赛克啊！

《帝亚布罗III——The Gang Man》测试报告



发表于 2010-4-1

你们便记住，从发出这个帖子的这一刻开始，我就是一个完完全全的“布力扎德信者”了！

我便能估到，你们当中就有废柴会问“什么是帝亚布罗？什么又是布力扎德了？”

桀桀桀，这就是你们末够班之处了，今次我要说的，便是你们未曾听过的Diablo III新增角色的秘密测试了！

我便能估到，你们当中就有废柴会问“这‘Gang Man’又是什么了？”如果你以为这是在指那下等的街头帮派与混混，那便大错特错了！

布力扎德加入的新角色就让你完全估不到呀！这“Gang Man”的实力，就与之前的武僧、巫医、法师之辈完全不在同一个档次。《暗黑破坏神III》的制作人基斯·李显然是通过某种途径接触到了“港漫”这种艺术形式，并且深深地沉迷在了其中，这一全新的爱好和特殊的经历最终让他决定为这个游戏增加一个与众不同的角色，以及与这个角色配套的特别模式。

所谓的“Gang Man”，就是指暴雪这次放出的测试版本中新加入的角色“强者”，这强者的外表显然来自港漫《海虎》系列中的“白次男”，他就有着夸张的肌肉、白色的头发、面部的战纹以及一只标志性的机械左臂。关于这个角色的说明只有三个字：很能打！测试版本中，这个角色出现在一片类似之前Blizzcon上放出的测试版本中的沙漠上，不过在有限的区域内，地形没有丝毫起伏，这个角色的技能栏中可以使用的技能包括“轰杀”“轰散”“轰下”三招主动攻击技，一个名为“谷劲”的BUFF技，施放技能时，屏幕上还会弹出“口胡”“口也”“口夏”这样的港漫式语气词，特别值得注意的是，当我打开角色的状态栏的时候，发现角色只有一个属性可供升级，那就是“力量”。暴雪甚至已经为这个角色设计好了天赋树几个分类的名字，分别是“武学智慧”“强而有力”和“入魔”……看样子他们对港漫的理解就不肤浅，就不肤浅呀！当我操纵这个角色故意挂掉，然后看到死亡状态下屏幕上出现的字样并不是“你挂了，按ESC返回”，而是两行大字“扑街！”和“师傅！救我呀！”的时候，我就对他们彻底五体投地了！



短暂的测试结束后，我满怀着敬畏之情采访了制作人基斯·李，我这便放出采访的内容呀！

记者：我注意到这个角色的存在已经完全超出了《暗黑破坏神》式的框架，这意味着什么了？

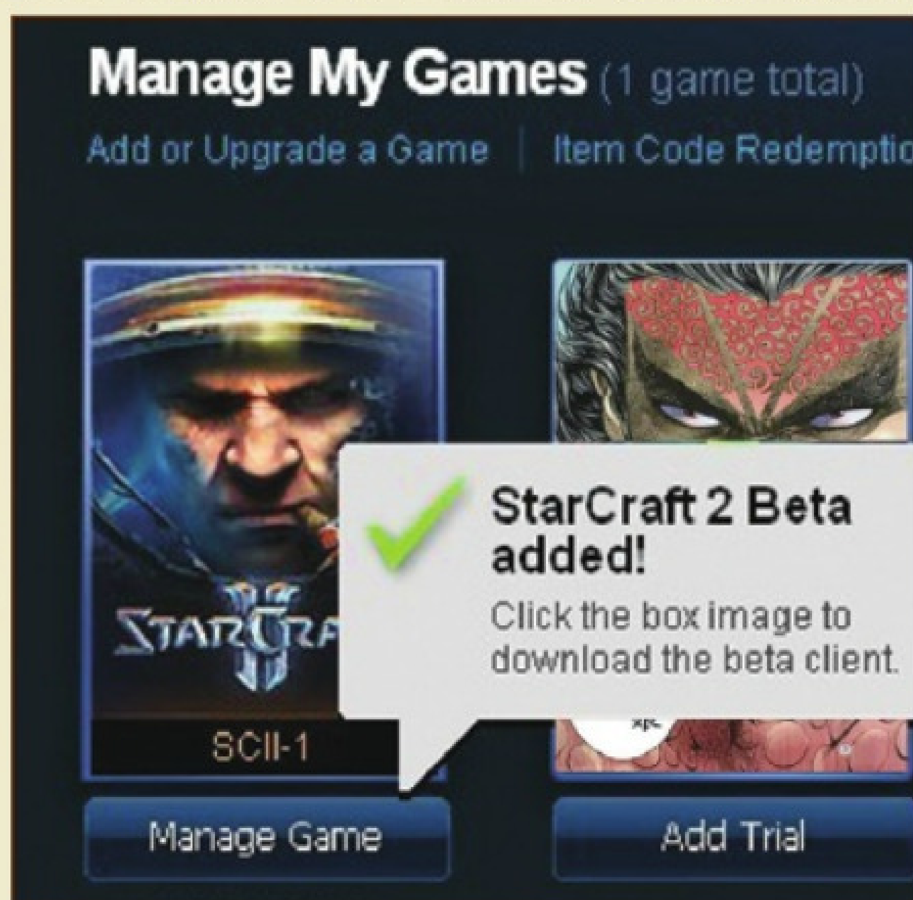
基斯：这便意味着我们对“强者”这个形象的塑造就很成功了！

记者：但这就使得之前公布过的角色相形见绌，相形见绌呀！

基斯：事实上，我们是在充分认识到这一点之后才制作了这个角色，现阶段，该角色的临时定位是独立于其他角色之外，不能与其他角色进行联网互动。我们正在考虑为其制作一套独立的剧情——甚至独立于《暗黑破坏神》之外，当然，我们很可能最终会作出一部资料片规模的东西来……

记者：老板，我已经跃跃欲试了，可以给我来三张吗？

基斯：就没问题！就没问题呀！



我就不是在晒“星际II”了！你们要注意右边那张图呀！

CAPCOM推出腕表式《街霸》主题游戏机



发表于 2010-4-1

说实在的，除了玩家，只有CAPCOM最懂得次时代主机大战为游戏界造成的灾难……呃，好吧，总是先宣布某作品又某平台独占，然后必然会宣布该作品即将跨平台的CAPCOM本身就是灾难的一部分。但是，这都不要紧了，让过去的事都过去吧……现在，CAPCOM正式推出了几乎不可能跨平台的作品：完全为腕表量身定制的《街霸》。

根据官方公布的信息，这种新型的电子腕表可以实现"突破画面的限制，带来难以预测的游戏性"，在日常使用中，这种腕表的功能与一般电子表无异，但只要切换成游戏模式，它就成了一个游戏机：表盘上能够显示出你的角色形象、血量和出招动作，通过操作电子表的几个按键，你可以发出街霸玩家们耳熟能详的必杀技，比如旋风腿或波动拳——对手呢？自然是你身边其他戴着这一腕表的玩家。通过红牙（RedTeeth）技术，这种腕表可以自动在人群中搜索其他玩家，并随机配对开战。也许有人会对其游戏体验的质量表示怀疑，CAPCOM为此特别邀请了历年来斗剧格斗大赛街霸项目的冠亚军为该产品代言，这些资深格斗游戏玩家纷纷表示"虽然画面看似简陋，但《街霸》的精髓没有一丝遗漏，严密的招式判定与紧凑的格斗节奏与我们之前接触过的《街霸》没有太大区别。"



该帖子于4月1日被楼主本人编辑

对不起，我太低估CAPCOM的实力了，在该腕表上市之前，CAPCOM就宣布将与北非部分国家的通讯公司合作推出该游戏的BB机版……





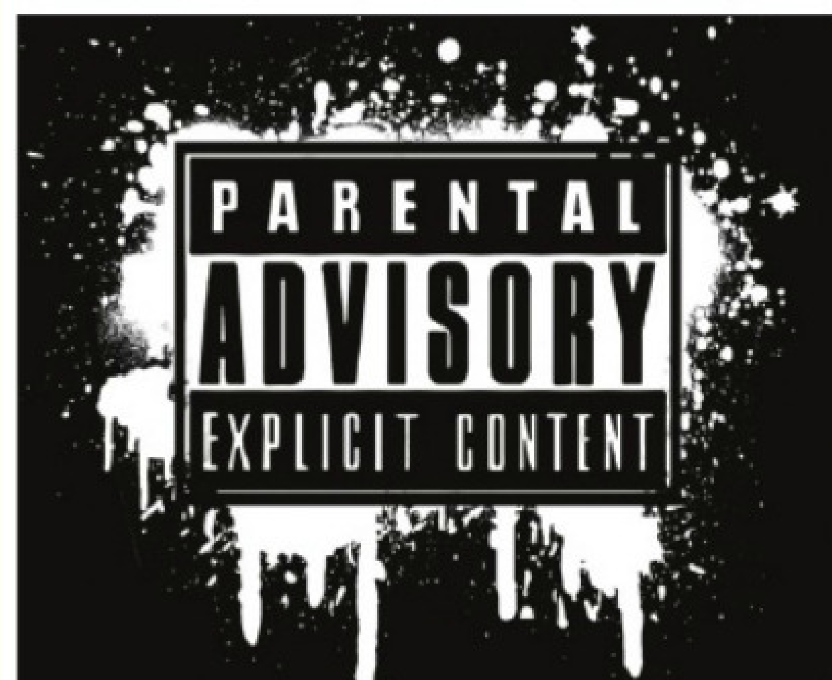
网游分级的奇妙标准

■北京 吹牛大王

前不久有消息称中国网游将要推出分级制，之后有辟谣说只是作为一种研究，并未准备实施，近日多种渠道都爆料网游分级很可能在北京试点运行，分为三级，12岁以上、18岁以上和全年龄。不管如何分，也不管到底真假，网游分级确实是一件很有意思的事。

最早接触到所谓“分级”是通过香港那些“不健康”的“三级片”，当然，像什么“全班轮着交换”“放学后一起去家里有VCD播放机同学家做功课”这种事笔者是没经历过的。后来在音像店看到打有“ADVISORY”LOGO的CD，询问后得知这是代表音乐内包含粗口，一首完全由“FXXK the sxxt”组成的歌曲是多么有趣，以至于有一段时间笔者完全是以此LOGO为购买标准。

总之，以笔者生活经验所投射的意识来感受，被分级的东西有一种天生的吸引力，就好像在论坛发个帖子，“我和他”绝对不如“（18+）我和他”这种标题来得吸引人，尽管帖子内容只是讲述“伯母您好，我是您儿子的男朋友”。至于为什么其实很难说清，可以用“没什么想什么”来解释，也能从人性出发作出讨论。总之，打上“成人”标签的任何东西对于大部分人，就好像一条石斑鱼对大部分猫一样让人燃起心中的一团火，不去见识一下那是十分遗憾的。



说回游戏，海外的分级制度大都针对暴力、色情这两点，也包括一些粗口、酒精、赌博等内容。根据之前媒体报道，国内网游分级标准将“对网络游戏的剧本、背景、配乐、视觉特效等方面进行评估，不仅局限在对暴力、色情、粗话的甄别，还包括游戏时间限制性、文化价值观和地理历史建构等方面。从保护未成年人的立场出发，平衡内容监管和产业发展，总体上趋向比较严格的分级标准。”

（左图）这个LOGO经常出现在CD上，是很多人分级概念的启蒙老师

（下图）Wii上的《Mad World》之所以被很多人誉为神作，靠的就是够血腥，够暴力

先来看看网游作品的现状。

哪儿有那么多色情?

很大程度上讲，假如没有一个良好的生活视野，或者没有一种钻研探索的好奇心，呈现在大多数人眼前的世界是被过滤掉很多负面属性的温室，而过滤掉这些属性的无名英雄一般都隐居在传统媒体中，比如电视、报纸、杂志什么的，这些无名英雄默默耕耘着这片土地，付出了很多很多，也得到了很多很多……不过网络这头怪兽破土而出后，事态有所变化。

这是一个人人都能说话的地方，尽管有时不知道为什么说出来不能显示，但在无数技术宅的努力下，仍然充满活力。在还没有完全被控制之前，网络较为真实地还原了社会形态，有美丽的，也有危险的。

网络游戏作为目前最为流行的网络应用之一，其实与“色情”沾边并不多。能下载到并能顺利进行游戏的真正意义上的色情游戏几乎没有（怎么可能让运营嘛），最为多见的其实是各类宣传性质的擦边球，什么“上MM”“骑兽兽”，“今夜不要走”之类的标语越来越常见，可是首先，这些内容很难归类为“色情”，顶多算是暧昧宣传、内容低俗，其次就算是分级，这些内容也不该以符合某种级别的形式而出现，它既不是“色情”也不是“绿色”，就是一种非常低级、低俗、让人恶心的宣传手段，是一种把玩家都当“性饥渴”的思想下做出的无能策划，纯粹的欺骗和炒作，所以把这些内容剔除的提案也许会得到空前支持。



暴力方面，大部分游戏都有“杀”这个概念，甚至以此为游戏主打，如果以此为标准，大家都得是成人级，至于见不见血、血怎么飙、尸体还是墓碑这种事，其实更像是一种心知肚明的“谈判”笑剧，不在考虑范





（上图）《红色警报》就是典型的因为意识形态而不可能引入国内的游戏，更不要说山寨的了……
（左图）谁能解释一下，什么叫“兽兽”公测……

围之内。这样算的话，好像只有《劲舞团》《QQ炫舞》这种青春无敌美少女、少男风流又倜傥的舞蹈游戏才能划分在全年龄段，结婚系统、生子系统、同城交友系统以及线下聚会当真是头顶青天——肯定不会这么分，不然让之前所有针对此类游戏的负面新闻情何以堪。

最后一个较大的方面是“意识形态”，不过这类游戏也不多见，能正常思维的人应该不会去做个“可以控制日军侵占东三省”这样的游戏，当然确实也有过类似作品（不得不质疑作者的险恶用心！），其命运可想而知，其实就算没有相关部门办了你，小将们也能把你轰杀至渣啊！至于封建迷信什么的，更是庞杂到难以统计，因为玩了《诛仙》所以看破红尘一心想得到飞天这种事到底该怎么算？

可以得出结论，海外对游戏的评判标准完全不适合国内，因为在国内压根儿就没什么这种网游，最关键的是，如果真的按照这个标准来制定分级规则，岂不等于默认了它们的存在？回头电影电视、图书音像都能以此为借口大力引进不健康内容，这可如何是好！所以，就算哪天法律不再对色情内容围追截杀，那也肯定不会是因为一年只有300亿市场的网络游戏，以国家为标准的话，300亿这点钱实在微不足道，为此打开这个口子绝对是赔本儿买卖，当然这种口子是肯定不会打开的，嗯！

无法量化的标准

再来看“剧本、背景、配乐、视觉特效、时间限制性和地理历史建构”，好吧，这么多标准，还不如说“有哪些不查”更合适，实在很难想象如何针对这些方面来列出诸如“迟到扣钱”“早退扣钱”这样的量化条目。明摆着都是见仁见智的内容，“蓝猫知识三千问”才是全年龄剧本吗？“积极向上阳光普照”就算好背景吗？“架空历史”是不是就违背了历史建构？不管最终这个规则由谁来制定，文化水平有多高，都无法有效制定“有凭有据”的标准，最终仍是靠“某个人”或者“某个团体”来做出主观判断。我们不说这个判断多么艰难、多么复杂、多么潜规则，就算做出一个山呼万岁的结论，如何执行？随便一搜就能找到无数有效身份证号码，实名制是网游分级的绝对基础，但起码目前来看实名制有名无实。



（上图）如果按照大而全的方式给网游分级，必然会陷入迷宫或者文字游戏之中



大师画的是艺术，游戏做的是迷信

既然网游分级无论从现实意义还是科研意义上都建树甚微，为什么还要做这件事呢？其实完全可以把它理解为一种“工作”，这就是相关部门今年的工作，通过这个工作可以得到相应的回报，如同学生考试及格可以毕业，好好上班有年终奖一样。

很多善良人士会认为分级制度出现后，可能会有益于某个游戏的审批，充分享受成年人的权力，比如骷髅和“盗贼”什么的，这种天真的想法还是早早抛掉比较好，因为分级制度根本不是以此为出发点，而只是一种方便相关部门能够更好监管网游企业的手段，“你这个不行啊，画面很血腥啊，背景也不健康”远比“反正就是不行”要来得有气势得多，对吧？

当然，并不是说“分级制”不好，只是它似乎还不适合目前的国情，至于保护未成年，与牛奶、疫苗、教育这些方面相比，网游未免太微不足道了……



星际迷航与《星际迷航Online》

■北京 kane

如果你没有因为《星际迷航Online》游戏片头飞过的宪法级（Constitution）星舰而感动的屁滚尿流，没有因为创建人物时看到瓦肯人的尖耳朵而热泪盈眶，那我建议你还是不要再深入这款游戏了，因为它完全是一款为宇宙宅男和Trekkies准备的宇宙寻梦之旅，对于任何一个非宇宙迷玩家，它在游戏性上的吸引力甚至可能不如大多数网络游戏。

相对于看到尼莫伊（星际迷航电视剧中男二号斯波克的扮演者）都能激动得无与伦比的美国宅男（如何激动可以见美剧《生活大爆炸》中的Sheldon），在我们这个科幻和宇宙魂匮乏的国度，《星际迷航》系列的群众基础不可谓不低，事实上，就连名气更大的《星球大战》系列也没多少拥趸。

不过，文化上的差异只是一个门槛，关键是你有没有一颗探索未知星空的宇宙魂在心中燃烧。《银河飞将》《银河私掠者》《自由枪骑兵》，如果你曾经玩过或者了解过它们，如果你每夜都会遥望星空，那么就来体会《星际迷航》的魅力吧。

什么是“星际迷航”文化

从1966年开播的《星际迷航：初代》算起，到《星际迷航Online》公开测试，这个科幻系列已经在宇宙迷心中延续了44年。是什么让一个虚幻的世界存活了44年呢？是冷战的背景与暗示？是超前的人文观念和角色关系？是宏伟的历史设定？

“宇宙，人类最后的边疆。这是星舰“企业号”的航程。它继续的任务，是去探索未知的新世界，找寻新的生命和新的文明，勇敢地航向前人所未至的领域。”这句星际迷航中的经典台词也许就能回答这些问题。探索新的边疆，航向前人所未至的领域，这是大航海时代那些航海家们克服饥饿和风暴的动力，也是《星际迷航》在44年间聚集了众多Trekkies的精神核心。

进取，探索，新的边疆，无论结果是和平还是战争，是掠夺还是同盟，是征服还是被征服，“探索”与“征



《星际迷航》（Star Trek）是一部美国科幻娱乐电视剧系列。最初的《初代》是由尤金·罗登伯里制作的美国电视电视剧，1966 年首次播出并制作了三季。故事是描述詹姆斯·T·寇克上校与联邦星舰企业号(NCC-1701)舰员们的星际冒险故事，其后衍生推出动画电视剧及六部电影。之后又制作了相同宇宙背景但描述不同角色的四部电视系列剧：《下一代》——叙述《初代》数十年后新联邦星舰企业号 (NCC-1701-D)的冒险故事；《深空九号》及《重返地球》则是和《下一代》同时播放的电视系列剧；《企业号》则是描述人类早期进行星际迷航的故事。以《下一代》的舰员们为主角又拍摄了四部电影；2009 年上映的电影《星际迷航》则是以最初的进取号舰员年轻时为主角，创造出另一个平行时间线的不同故事。

从电视系列剧（共计726集）、十一部电影及授权制作的各种衍生商品，该系列产生了一群拥护剧中观念的狂热支持者，并慢慢融入了美国大多数人的文化当中。

服”本身浓重的冒险精神就让人心潮澎湃，《星际迷航》正诞生在上世纪繁荣而浮躁的六十年代：那个自由化倾向开始深入欧美青年人内心的时代，青年人开始参加政治抗议活动，反对越战和任何形式的战争；人们开始更加关注为妇女和各色人种争取更多权利。这就是《星际迷航：初代》诞生的背景——也是美国人在和平与繁荣中面临内外挑战的转折时代。

而时代的印记也反映在《星际迷航：初代》的设定上：一个“跟着感觉走”的美国船长、一个有着德国式逻辑的瓦肯人科学官、一个谨慎但举足轻重的黄皮肤亚洲人、一个技术流且富于冒险精神的俄罗斯人、一个有点小怪癖又十分幽默讨喜的英国人，以及一个代表着生命力与爱的黑皮肤女性组成的“企业号”团队正式展现了“星际联盟”的种族融合特质。

另一方面，《星际迷航》在科学设定上的纯正性，也正好满足那个年代对于“自然科学科幻”、真实宇宙探索的知识诉求。无声的太空激战，曲线引擎的技术细节，传送器上要配合“海森堡”补偿器使用才会稳定，以及完全由语言学家生造出来的克林贡（Klingon）语……《星际迷航》在科学设定上可谓无微不至。可以说，它影响了整个美国的宇宙文化，且不说NASA的大部分宇航员都声称自己是因为《星际迷航》才选择了探索星空的职业，Motorola翻盖手机是山寨版的三录仪（Tricoder），就连Google都有克林贡语版搜索页面。

探索、发现、战斗，这些充满了冒险精神的概念，从人类文明的深处飘渺而来，深深融汇于《星际迷航》的血液之中，让《星际迷航》变成了一部宇宙版的大航海史诗，这才是《星际迷航》的精神本源：对未知事物的认知，和对未知财富的征服。没有人能够否认冒险精神在人类探索未知领域方面——无论是古代的丝绸之路上还是在现在的全球贸易上，无论是在大航海时代还是在现在的宇航时代，无论驱动它的本质是求知欲还是贪婪，它都让我们走到了现在。

作为Trekkies的吐槽

虽然有着如此庞大的游戏文化背景，但从目前运营的情况来看，《星际迷航On line》值得吐槽的地方还是不少……也许是想和热映的《星际迷航11》进行捆绑营销，游戏并没有选择广受好评的“新一代”背景，而是选择了战乱四起的“星际迷航11”宇宙为背景。不过，这种平行时空的设定也许更利于游戏开发小组的发挥（或者说是瞎编）？

在游戏种族方面，目前已经放出联盟、克林贡，即将放出的卡达西人和罗慕伦……这里我很纠结于开发小组为什么会选择卡达西人作为一个玩家种族，如果普通读者没有弄清楚，我这里就把种族设定翻译成“魔兽世界”语言：目前已经放出人类、兽人，即将放出熊怪和牛头人。估计所有魔兽玩家都会跳脚：“靠，为什么是熊怪，在艾泽拉斯世界里它算个X啊？”是的，卡达西人在星际迷航的

（右图）克林贡人比联盟强力百倍
（右下图）Borg战术方块，Borg是目前游戏的主要反派
（下图）联盟方初始战舰一般为星云级轻巡洋舰













（上图）副本中博格女王刷AOE
（左上图）地面战其实很WoW
（左图）装备拾取也和WoW一样

世界也不算个X，甚至在星际迷航大百科上，关于这个种族的解释才一页。如果说按照一个宇宙象限一个玩家种族来计算，那么入选的也应该是在影视作品中风头出尽，代表第四宇宙象限的博格人（在目前游戏中，博格人沦为反派在宇宙四处干着杂兵的买卖，很是堕落）。所以这里恶意地揣测，开发小组选择卡达西人正是因为其官方背景不全容易胡编乱造。

而深入游戏后，玩家会发现在种族设定上，《星际迷航Online》需要走得路还有很长。2月初开放的克林贡人是游戏发售以来最吸引眼球的一个元素（作为星际迷航迷，人人都爱克林贡啊），结果在放出以后，成为世界玩家吐槽的焦点：首先，这个有如此人气和深度的种族在创建角色时，竟然连个种族介绍都没有，新手/日常任务也是可笑的PvP来PvP去（值得吐槽的是，克林贡星舰都有着隐形能力，所以当克林贡同族战斗时，感觉就像是在鬼打鬼，如果谁不牺牲一下，先显形出来做靶子，可能一个任务一帮人一辈子也做不完）。其次，作为一个PvP种族，克林贡不但基地少，得到新装备的机会也少，所以虽然克林贡远比星际联盟强力，但是目前大部分玩家还是不得不投入联盟败狗的怀抱……从这里可以看出在游戏平衡性上，《星际迷航Online》需要改进的地方还有不少。

游戏战斗模式也分宇宙舰队战模式和地面战模式。虽然游戏中大多数冒险和日常任务都发生在宇宙舰队战模式中，但随着游戏进行，你会发现实际上地面战才是主要的……精英任务的结尾，副本地图最终的Boss攻略，无一不是在地面战模式中进行的。就目前放出的第一个五人副本infected来看，《星际迷航Online》的副本思路也基本上能摸清了：初期由宇宙舰队战模式切入副本中心，然后登陆到某个空间站或者星球后，转为类似于魔兽世界的地面副本，然后就是魔兽世界模式的杀Boss捡装备……因为表现力、游戏设定和操控上的问题，相信在相当长的一段时间里都不会出现全宇宙舰队战版的副本，虽然这才是所有宇宙魂玩家最期盼出现的。

实际上，今天的世界，能分开无名指和中指做瓦肯人问候语已经不是那么酷的一件事了。宇宙探索爱好者现在也被主流社会当作类似Nerd一样的存在，不过作为一个真的宇宙探索爱好者真的又那么在乎世俗的眼光吗？《星际迷航Online》作为一款为星际迷航迷、为宇宙探索爱好者准备的游戏，如果游戏能挖掘到《星际迷航》系列一半的深度，那么在核心玩家心里，它就绝对会是一款好游戏，值得每一个憧憬宇宙的玩家去探索。

对了，最后友情提醒一下，不要奢望在《星际迷航Online》中能勾搭到妹子，因为探索宇宙是一件纯爷们的事情，就算在美国，一个女生爱好星际迷航系列也是不可思议的。最后，

Live long and prosper!

星际联邦（United Federation of Planets，UFP）简称星联，由成员行星选出议员组织议会决议大小事物，并设有总统一职。首都设于星区0-0-1，地球，巴黎。辖下设有星际舰队，总部设于地球的旧金山。

星联所采行的一项指导原则——可以说是基本法——称为“最高指导原则（Prime Directive）”，严格禁止联邦人员不论善意与否，对曲速前文明（pre-warp civilization）的发展作出干预，用意在于避免文化与科技污染所造成的文明不稳定或毁坏现象。一旦文明发展出曲速科技而成为曲速文明，有能力远距离探索太空之时，联邦会派出代表与此文明进行第一类接触（first contact），期以预先建立和平的关系，而不是在误会中发生冲突与战争。

克林贡（英语：Klingons，克林贡语：tlhIngan）是星际迷航中一个好战的外星种族。在《星际迷航：初代》中，他们是星际联邦的敌手，但在后来的5部衍生电视剧中，克林贡人逐渐变成了联邦的盟友——尽管这个他们的同盟并不是十分稳定。

在设定中，克林贡人是自傲并极为重视荣誉的战士。克林贡人是《星际迷航》中设定最为完整的外星种族：拥有完善的历史、文化设定，使用专门设计的克林贡语。

罗慕伦（Romulan），是星际迷航中的外星种族，瓦肯人的分支。特征是性情暴躁、狡猾及见风转舵。他们是支配着银河系第二象限（Beta Quadrant）的罗慕伦帝国。

罗慕伦最为有名的技术包括其分裂武器（disruptor weapon）、光子鱼雷、等离子鱼雷、遮蔽装置以及由人工引力奇点提供能源的星舰（其引擎性质会导致一旦开动后便无法关掉）。

博格人（Borg），来自银河系第四象限的强大的外星种族。博格人为装配有大量人造器官/机械，大脑为人造的处理器。博格个体通过某种复杂的子空间通讯网络相互连接，形成博格集合体。在博格集合体中，博格个体没有自我意识，但在战略上显示出高度的智慧与适应能力。

博格个体可以将一种纳米探针植入其他种族个体的体内，并在纳米探针的作用下从分子层上将对方改造为博格个体，以实现同化的目的。同化是博格人唯一获取知识与技术的方式。

KILL SQUID

“杀人”是一种生活方式

■重庆 吉光

贫穷是一种生活方式

在讲“杀人”之前，先讲另外一种生活方式，不然恐怕有人会误会我刚从阿富汗学习回来。

“这位老先生七十多岁了……每天早上五点，他准要起来把全院子的垃圾箱搜个遍，把所有的烂纸捡到他门前——也就是我的窗前……这位师傅哪里都不想去，成天依恋着这堆垃圾……看样子还真舍不得把这些破烂卖出去……老师傅还在门前种了些韭菜，把全家人的尿攒起来，经过发酵浇在地里……这位老先生捡了一大堆废纸板，不停地往纸板里浇水——纸板吸了水会压秤……有一部分很快就变成霉菌……我觉得这位师傅没穷到非捡垃圾不可的地步，劝他别拣了，但他就是不听。”（引自《王小波全集》，云南出版社）

王小波在提到一位学者的观点时，讲了这个故事。根据这个故事，大家多少猜到这位学者的观点和贫穷有关。是的，这个观点就是——贫穷是一种生活方式。这是一个听上去不靠谱的观点，但是现实生活告诉我们它很正确。不过本文引用它的逻辑，并不是因为贫穷是一种生活方式，所以在游戏里面“杀人”也是一种生活方式，而是这个观点不靠谱吧，那就再给大家说个更不靠谱的——“杀人”是一种生活方式。总之一句话，林子大了什么鸟都有，砖家叫兽就爱大惊小怪。

当然这个“杀人”要打引号，不然我成从阿富汗学习回来的了。我们要在这篇文章里面讨论的“杀人”不是现实中的杀人，而是网络游戏中的“杀人”，或者说，对于前者我们必须把惩恶扬善的精神发扬光大，对于后者是否天网恢恢，漏它一漏。不管怎么说，时下大部分网络游戏的精髓就是杀人PK，所谓“炸一栋楼是死，炸一千栋也是死，不如把地球炸了再死”的恐怖组织精神已经把许多网络



游戏是一个梦吗?

游戏玩家培养成了“杀人狂魔”。下面就讲一讲在游戏里面“杀人”是怎样一种生活方式。

“杀人”是一种生活方式

我们用《传奇世界》做例，这个游戏的精髓在于攻城，攻城就是杀人。每当一个行会向占领了城池的行会发出挑战，攻城当晚六点钟起，就有人在城门附近开杀，等到了八点正式攻城开始，短短三个小时之内，几百人在地图上杀来杀去，那叫一个爽……等到晚上十一点攻城战结束，不管是胜利还是失败，杀红眼了的人，那是意犹未尽，继续追着敌对玩家杀。这是个很奇怪的现象，攻城战都结束了，就算把敌人全部消灭了，按照游戏规则城池还是对方的，继续杀已经是没有意义的事，为什么还要挑灯夜杀呢?

后来我谈恋爱了，才把这事弄明白。这就像爱一个人，你不能说，今天我们爱到晚上十二点吧，之后就睡觉。你要是这样上纲上线，多半单身一辈子。所以我总觉得砖家叫兽是太寂寞了，不然也不会这么折腾。许多人玩这游戏玩了五六年，对它产生了感情，每天上来杀一下，就像每天拧姑娘小脸一下，按照时下的社会道德来看是人之常情，但是不行，因为社会道德不允许人们在现实中杀人，所以游戏中杀人也是不可以的。换言之，社会道德要求人们在现实中怎么样，游戏中就应该怎么样。窃以为讲究社会道德的人还漏了一条大鱼——我们每个人的梦。

直说吧，在这篇文章动笔之前，我就做了一个梦。在梦里面杀了好多人，凡是认为这是一篇无稽之谈的读者都被我在那个梦里杀死了（小明：你是想让我丢掉工作吗？啊？大家不要理他）。当然，任何事情都不可能做到天衣无缝，作为漏网之鱼的你完全可以马上拨打手中的110。住址就不透露了，那样显得我太自大，即使被警察抓了，到时候他们也一定会觉得没有什么成就感。可惜，警察同志永远不会因为一个梦就断定我在阿富汗那个山洞里住过。

如此一来，从梦的这个角度来看，我就不明白，社会道德为什么要一而再再而三地声讨游戏这个梦。

游戏的本质和道德的戏谑

我认为游戏和梦并无本质区别。如果按照弗洛伊德在《梦的释义》第三章提出的观点“梦是愿望的满足（不同的译本可能对这个观点有不同的译法，本文采用新世纪出版社2007年1月第1版）”来看，游戏的本质不过是人类通过科学技术把梦可视化了而已。也可以这样理解，游戏是一个可以随意修改的梦，比如《传奇世界》定期推出不同的版本，每个版本都添加了新的玩法，打上了新的补丁。游戏不过是愿望的满足。人可以被训练成机器人，但终究不是机器人；人可以被限制不去实现他的愿望，但所有限制都无法限制人产生愿望。





（上图）“绿色网游”这个称呼实在太可笑了……就算是城市人群向往的真正绿色大森林，里面也有的是血腥和暴力，起码地球上是这样
（下图）按照这种理论，“把人当做气泡”，更是一种对人的侮辱

游戏和睡梦唯一的不同，不来自于心理学，而来自于社会学，游戏属于大众，睡梦属于个人。后者只有在受到某种引诱的时候，才会把它公诸于众，比如在上文提到的那个杀人梦，是因为我受到某种刺激才会讲出来。然而前者不同。游戏是商业社会的产物，一开始就把自己一丝不挂地暴露在公众面前，竭尽所能吸引越来越多的人参与。如此来看，游戏是一个没有任何隐私可言的梦，一个自动暴露自己的梦，一个可以被分享的梦。然而它是一个彻头彻尾的噩梦。

日常经验告诉我们，人们往往乐于与人分享那种中了巨奖，和某某影星邂逅，诸如此类的美梦。至于从悬崖跳下，或者拦路杀人等等噩梦则不被人提及，甚至刻意忽略。因为道德会来审判这种噩梦，比如小明斯基经常枪毙我稿子，我就老梦见把他干掉了（小明：我被干掉了，被干掉了啊！）。这梦自己知道还好，要是暴露出来，多半有人以为我是在阿富汗炸过美国佬的坦克。我连美国佬的手都没有摸过，但是道德一上来就把我干掉了。

美国学者宇文所安在一本叫做《追忆》的集子里说过这样一句



在电影《Surrogates》中，人类可以躺在家里，指挥青春漂亮且不怕受伤的机器人代替自己生活和工作，但人毕竟不是机器人，如果失去所有人类希望抛弃的负面元素，也就不再是人

话——道德的结论，即私通会导致毁灭的结论，是戏谑地提供给我们的。社会道德的戏谑性在游戏上面的表现是“给各种网络游戏戴帽子”，比如说“绿色网游”。这顶帽子是《泡泡堂》的大招牌，卡哇伊的画面，没有流血场面，是它被评为绿色网游的重要理由。但是只要我们稍微思考一下，就知道这个理由是站不住脚的。虽然《泡泡堂》没有血流成河的场面，但是分分钟都在死人，被对手无情地炸死，这和《征途》里面的杀人有何本质的区别可言？难道说把一个人当做气泡炸死就比用刀捅来得温柔吗？我以为把人当做一个气泡来对待，好比混世魔王把世人当做蚂蚁捏死，是对人的彻底蔑视。反不如《征途》那样血淋淋地倒下，至少死得有尊严。“人不是走，而是倒下”，卡夫卡如是说。然而对道德戏谑更大的反讽在于商人的聪明和道德自身的缺陷形成的绝对戏谑——《绿色征途》。

我的意思是绿色网游这种概念是对网游的伪分级。正如同我们有义务有责任在网吧贴块牌子，在上面写“未成年人勿入”，但完全没有必要再画蛇添足，“本网吧有背背山出入”。

性善论和性恶论

道德的戏谑性是整个社会的一厢情愿，一厢情愿地觉得我们人类可以超越上帝，成为完美的人。我们的完美是道德的完美，“人皆可为尧舜”，在我看来等同于“人皆可中彩票”，其本质在于“左派思想的可怕就在于抹杀了人的灵魂的平等与尊贵。因为他们否定了足以让人的灵魂平等和尊贵的支点。作家萧伯纳很典型，这位外形和大脑一样睿智的人物，就像说出真理一样说，‘每个人认识的人里都有十二分之一是毫无用处的人，他们的存在是社会的负担，我们应该直接要求他们：请证明你存在的价值，你所创造的超过了你所消耗的。如果他不能，就不能再让他活在这个社会了。1934年，他在报纸上撰文主张科学家发明一种‘人道主义煤气’，让这些人毫无痛苦地死去……不过萧伯纳还是反对纳粹。作为一个左派，他认为为了社会进步杀人是必要的。但作为一个启蒙知识分子，他认为按‘种族’杀人是荒谬的，按‘阶级’或‘智商’杀人才能被接受。”（引自王书亚《四海之外皆兄弟》，原载《南方周末》）

换言之，当这个社会人人做的梦都是成为圣人的美梦时，你来一句“昨天晚上我在梦里面把妈妈杀了”，不管你妈妈是在三亚旅游还是正在做饭，社会道德都将把你视为禽兽。因为“人皆可为尧舜”，你把妈都杀掉了，自然不再是人，不是人便是禽兽。把这个道理推而广之，无论你在游戏里面“杀人”还是在现实生活中杀人，只要你沾上“杀人”这两个字，就是跳到黄河也洗不清。

房龙在《圣经的故事》里面给我们讲了一个故事：上帝有一天突发奇想要他的信徒亚伯拉罕把以撒当做祭品献给他，而以撒是亚伯拉罕的儿子。我第一次读到这个故事时感到非常震惊，这分明是凶杀，为什么创造人类的上帝要这样做呢？后来读了一些宗教方面的书才懂得此间的道理，上帝是完美，是高于一切的存在，是神，只有神性，没有人性。这就是完美的道德，纯粹到极致。

中国台湾省学者蒋勋在《孤独六讲》里这样为我们介绍了和谐——“harmonious，和谐，是源于音乐的概念，将各种不同的声音融合成最美的‘和声’（harmony），而不只是一种声音。”一种声音就是不问青红皂白，不管你是在游戏里面“杀人”还是现实中杀人，都是杀人。





（上图）如果只有一种声音，何来“和”这个字？
（左图）如果“人皆可为尧舜”，那么“人皆可中彩票”，怎么可能皆可为圣人？前提还得是真的有圣人……

人从生到死都有一种理想主义的情绪在心里面作怪。说得好听叫洁身自好，说得难听叫扭捏作态，实际上是矫情，总希望自己完美无瑕。刘邦还没有当皇帝，他老婆就说他头上有紫气。一个流氓头上能有什么紫气呢？这道理跟我女朋友天天晚上说梦话，“人家是36D的”一个道理（实际上她是B罩杯）。这种完美情结直接导致极端主义的出现，比如整容的流行，非要把A“整”成H，仿佛A就不是人，是“飞机场”。“性善论和性恶论单独存在时都没有意义，必须让两者互动，引导到思辨、思维，才能对人性有更深层、更高层次的探讨。”最后再引一段文学家的文字，来看看世界级的作家是如何看待杀人这个问题的。

“我进入森林，林中有许多之前我在地毯上的几何图形中分辨出的兔子、树叶、蛇和狮子。我让自己投身于漫画里的冒险，骑马，防火，杀人。四十五岁之前，每当我飘浮在美好的半梦半醒状态中，我便以想象自己杀人来自娱自乐。我要向我的亲人——有些人确实很亲，比如我哥哥——还有许多政治人物、文艺界名人、商人以及多半虚构的人物表示歉意，他们都在我的受害者名单中（《伊斯坦布尔》，奥尔罕·帕慕克，2006年诺贝尔文学奖得主）。”

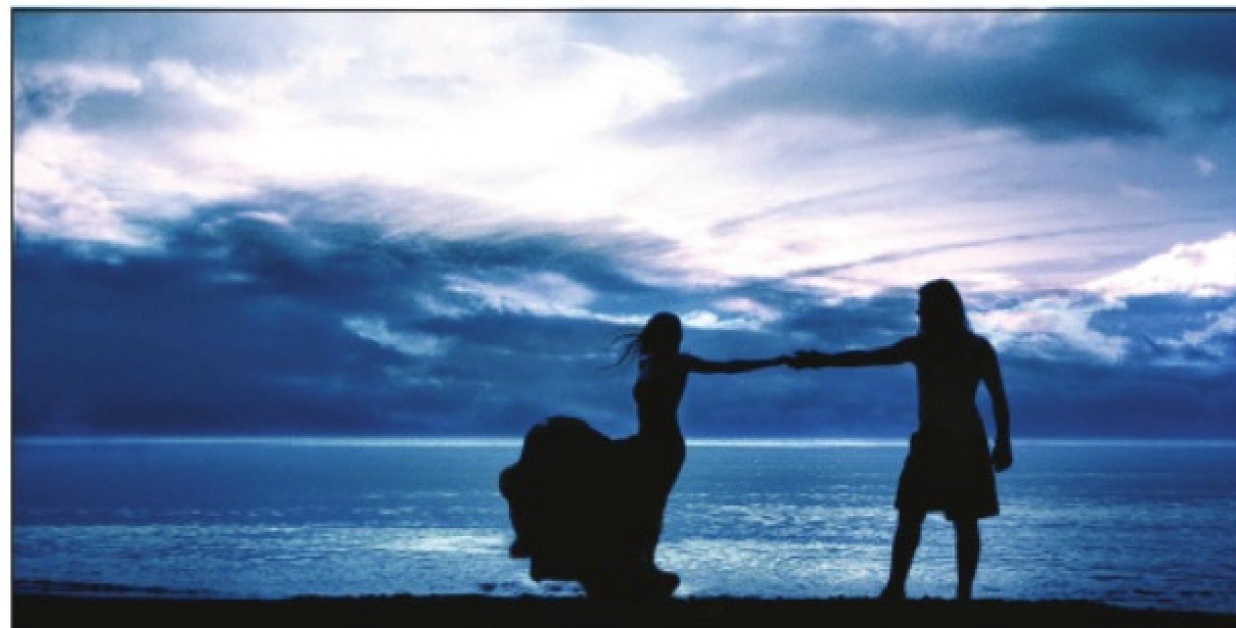
那边的朋友醒醒

■北京 基督山败狗









（上图）这无关爱更无关正义，只是一个好人走到了终点
（上中图）这世界上没有几个人能成为“战神”，但上帝确实已经不管我们了
（上右图）同为人类仍相互欺压，而不同物种却可手指相握。
（右图）你可以选择一条小径为自己的爱而独舞，却绝不会有伊人相伴

所谓春暖花开、一年之计在于春，这理应是一个充满朝气和希望的季节。但对于很多人来说，春寒依然是件很可怕的事情。比如说面临毕业的大学生们，比如说妄图换一个更上等工作的白领们。记得4年前，差不多就是这么个时间，我带着简单的行李和一份简历以及一份作品，来到帝都，投身于中国游戏产业，开始了一段延续至今的败狗生涯。

作为一个游戏迷或者说是对游戏有爱的人，我想投身这个产业绝对是很多读者大人从小就有的梦想。甚至我每年回家乡省亲的时候，都会有儿时的朋友或者同学对我大加羡慕——能做自己喜欢的工作、能为理想而奋斗真是太棒了！其实你现在手上可能就有几份来自游戏企业的Offer或者录用通知，你心中可能也满怀欣喜与激情。但作为一个过来人，鄙人这里倒想让诸君听我聒噪几句，权当是过来人的一些牢骚，负犬之吠，或许有用。



（左图）我们同样需要一个叫做马丁·路德·金的好汉……

听说上帝已经死了

我清楚地记得，作为一个十分清楚把爱好作为职业等于自寻死路的人，大学刚毕业的我为家乡人民所抛弃，啥靠谱的工作都找不到，被逼无奈踏入了游戏圈，而且是毫无悬念地进入了游戏媒体圈。我清楚地记得当时买了本游戏杂志，里面有位前辈恰好撰文描述他们的工作生活。好吧，那确实是游戏媒体人的幸福生活，但这“幸福”说到底也不过是一种精神上的慰藉罢了。所以时至今日，我也没有任何心情给诸君展示什么游戏宅快乐的一天之类小资文。我所能写的，只能是当心中的爱被现实的阳光照耀之后，那立刻灰飞烟灭的伤心事。

对于一个对游戏有着深厚感情并且想在这个产业实现梦想、做出一番事业的年轻人，中国游戏产业毫无疑问就是个大大的餐桌，你能看到产业方向上的各种悲剧，还能看到个人发展上的各种惨剧。

当然，这毫无疑问是个朝阳产业，是个高速发展的产业，是个利润率极高的产业，有太多人在这里攫取了大笔财富、功成名就。所以说，能不能成功，不看产业环境只看个人。只要你选择这个产业的时候，对游戏与玩家群体没有任何怜悯，眼里只有个体利益与锦绣“钱”程，朋友，你已经是人生的赢家了。

且不说没有网游之前的那个不成产业的单机游戏产业，网游市场发展至今已有10年，成长速度之高、市场规模之大无不为世间所惊叹。不说腾讯、盛大、网易这种有着明显优势的前三大网游企业，就是完美时空、巨人、畅游这样的一线公司，其营收已经远远甩开海外的诸多大型游戏发行商，比如CAPCOM、SEGA、Ubi之流，即便是在比中国网游市场广阔很多的环境里卖游戏，其利润乃至营业

额相比前面几个国内网游企业依然少得可怜。

但随着产业的发展，企业规模的扩大，中国游戏产业的地位并没有与之相匹配的成长。10年前我们做的游戏素质低劣，10年后我们的国产网游就算赶走了进口网游并占据全国市场的六成以上，也完全不能让人相信这些游戏真的就比外国人做的游戏好。说到底，不过是中国人更了解中国人，更清楚如何把各种奇怪的元素拼到游戏里可以让玩家拼命花钱，这种事外国人怎么可能做得来？至于这游戏的品质到底如何，别说那些没用的，我们万能的高层们只管看钱，既然玩家都喜欢花钱来玩那一定就是好游戏！

很多年前曾经参加过一个产业内部的小型研讨会，那时候完美时空就在拼命用一套引擎衍生各种不同名字、只是美术素材不同的新游戏，但那好歹还是3D的。如今不光只是对老引擎修修补补、看不到技术上的与时俱进，甚至还退回去大张旗鼓地做2D网游了。那时候大家都说巨人经过初期资金积累后，一定会把大量费用投入研发以求长远发展，但现实是很残酷的，当年说过这话的人估计现在经我提醒都能气急败坏到等不及2012年的到来。

擦擦眼镜好好看看我们自己的产业吧，光辉的数字背后，到处都是各种可笑的游戏、开发团队和领导班子。少数一两家能勉强接近领先图形技术的开发商做的游戏，不是难产就是命短；大家都靠着1～2款游戏活命，虽然运气好的能活好几年但说到底都是残花败柳，谁也没能力开拓创新打开个什么新局面；数不清的国产网游声势浩大地冲击市场，但扒掉外衣后发现全是孪生兄弟，甚至有些哥们连外面披的那层皮都一模一样；每款游戏都被媒体夸为超级大作，品质极佳最多有点儿小瑕疵，但为什么没有一款游戏在世界范围内能真正拿得出手？

这是一个新兴的产业，这是一个属于年轻人的产业，但这又是一个不学好的产业。游戏产业压根没有走出真正属于自己的路子，却又迅速学得了传统行业的那些不正之风。我们的游戏产业不是爱的摇篮更不是梦想成真的温床，而是一个扭曲人心的大染缸。这个染缸里只有各种各样的暴发户，绝容不得对游戏满怀情意、执念理想的追梦人进入其中。

今年春天看起来就又是一个毫无变化的春天，去年如此，前年如此，十余年来都是如此。我们的产业里只有商人没有艺术家，所以我们只能看到那些人脸上毫无这样的写着大大的两个字——骗钱。

爱与正义的背叛

游戏产业之所以是一个产业，毫无疑问就是能带给大量企业以巨大的收益。游戏是一种颇为廉价的娱乐品，无论是国内还是国外，大部分玩家们都可以通过比较低廉的投入来获得长时间的乐趣。但由于玩家数量异常巨大，这种个体的廉价消费换转到总额后却往往会是一个惊人的数字，而作为具备相当可观的消费能力的人口大国，网络游戏在我国自然也是很多新兴企业、财团想染指的行当。

但做游戏这个事情跟拍电影颇为类似，哪怕我们放弃艺术层面的追求，那并非是人人都能胜任。做游戏当然要在商言商，但是如果只有商业上的要求，完全按照商业化的思路走下去，那也肯定是死路一条。

中国游戏产业畸形发展了快20年，顽强存活下来的老玩家们自然不乏有爱之士，妄图凭借心中积攒多年的热情做出点儿事业。玩家群体本身也都是年轻人，自然抱有强烈的愿景，希望国产游戏能够有所作为。

那好吧，作为一个游戏企业的领导者，作为一个游戏项目的负责人，面对媒体、面对玩家，自然也要表达出自己胸怀游戏人的理想，会为了玩家们的梦想而奋起拼搏，以占领这个颇具梦想色彩的心理高地。所以，我们经常看到很多采访稿里、新闻稿里，XX公司CEO或者XX游戏主策划，张嘴就是我也爱玩游戏，所以我们的游戏特别符合玩家的需要，肯定是玩家最想要的游戏；要不然就是我对游戏有深厚的情结和不能割舍的梦想，我对游戏特别有爱！那么，谁告诉我最后拿出来的游戏，哪里不是在满足你们勾引玩家拼命花钱的需求？哪里展现出你们对赚钱以外的爱了？

我们把游戏的各个环节剥离出来，与海外开发商、运营商们相比照，没错，就赚钱这个打出发点来说大家看起来真的一样，谁不是力求用最少的钱去赚最多的钱？大家都是做生意的，没可能避免这个事情。但是如果每个环节都只有对金钱的需求的话，那拼接起来的成品就很可悲了。同为商品，我们可以很容易地在众多国外游戏中找到制作人们的执着追求，找到对提升游戏性做出地不懈努力，看到他们对种种极限的不断挑战。反观我们的游戏，大抵都能看到各位高管对开发者的指指点点，各种偏离游戏本质的神奇设定，或许少数作品里面还残存着些许有爱人士的拼死抵抗，但大多却只是看到各种在金





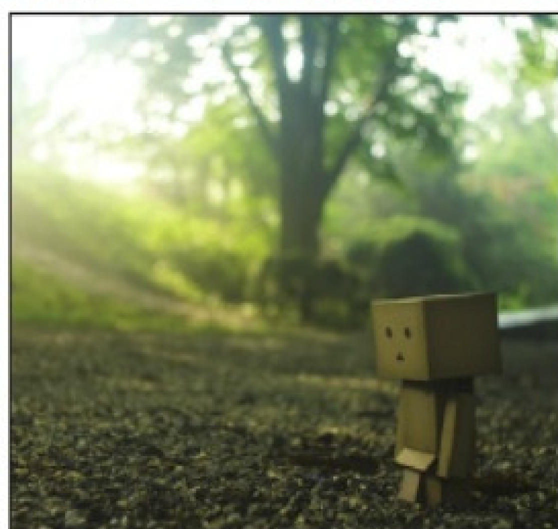
（上图）同为人类仍相互欺压，而不同物种却可手指相握
（下图）这是一个辉煌不断的产业，而我们的立足之地却宛如针尖，还不时抬头看看空中打击



（左图）当你被各种悲剧团团围住时，如何突围将会是你自己也无法回答的难题







（左上图）你可以随性搭建一个形式各异的舞台，独舞其上享受梦想的美妙，但却没有观众
（左下图）朋友，不止你一个人迷茫的望着远方
（上图）低下你并不高昂的头，默默地走着没有终点的路

钱面前的扭曲与纠结。

游戏的本质就是好玩，而这恰恰是商业游戏正不断背离的根本准则。在欧美市场各大厂商凭借快餐化游戏拼命揽钱的时候，我们的开发商们也继续着他们过于畸形的学以致用……

中国游戏产业毫无疑问是有爱人士的坟墓，而且连一块碑都不会给你留下。网游产业的发展史贯穿着各种市场总监、运营总监、公关总监乃至CEO、COO的花言巧语与豪言壮语，这里有着各种浮夸与炒作，却没有一点儿踏实做事的气息。这是一个你得想着如何去坑玩家才能赚钱的行业，这是一个你得想着怎么剥夺媒体最后一点儿道义才能为自己谋利的行业。记得一位身在厂商市场部门的朋友，听到同事对领导说："媒体的评测都收上来了，基本没问题，没有说游戏不好的。"他只能对我苦笑一句："这种档次的游戏都没缺点的评测，也叫评测？"

这是一个急功近利的产业，游戏厂商的老板们只想着怎么更赚钱，媒体的老板们也急着快点儿发财，至于他们应该为玩家做些什么，没人关心。啊，不，那些在产业最底层挣扎着的正义的朋友们还在妄图对抗产业的不公，还是妄图唤起某些人对产业发展应有的责任感与大局观。

有爱的朋友们呀，在这个产业里，无论身处何处，请忘记你们对爱与正义的执念吧！

你们是正义的朋友，但却被迫与想要守护的世界为敌。

The Will to Power

在本文的最后，我们来看一段往事。

2007年底，有一位名为Jeff Gerstmann的游戏评论员压过年底无数大作的魅力，吸引了全世界游戏媒体与玩家的目光，原因只不过是他做了一个媒体人应该做的事情。

GameSpot作为世界上最权威的游戏媒体，提供业内最权威的游戏评论与评分一直是其最大的招牌。时任评论主管的Jeff Gerstmann在给一款名为《凯恩与林奇》的游戏打了勉强及格的6分后不久，这位全球第一游戏媒体的资深编辑就丢了饭碗。原因很简单，《凯恩与林奇》的发行商EIDOS是GameSpot最大的广告投放商之一，年末的重头产品竟然被打了如此低的分数自然愤怒不已，向GameSpot施加了巨大的压力，逼迫其解雇Jeff Gerstmann。

或许双方都没想到此事竟然会被曝光，但知晓了真相的玩家们着实愤怒了，他们纷纷涌上《凯恩与林奇》评论页面，通过只打1分的形式拉低游戏的玩家评分，GameSpot在无奈中只得关闭了这款游戏的玩家评分功能。但玩家们发现PC版的评分功能没被关闭，便又去刷低PC版的评分。与此同时，其他大型游戏网站上这款游戏的评分，也在全球玩家刷1分的努力下不断下降。数千玩家在GameSpot和EIDOS的官方论坛抗议解雇Jeff Gerstmann，一些前GameSpot员工删除了自己的Gamespot账号，并鼓励大家响应。另一方面，来自GameSpot主要竞争对手1UP的编辑们，在GameSpot办公室门口举起横幅声援被解雇的Jeff Gerstmann。

伏尔泰曾言："我不同意你说的话，但我誓死捍卫你说话的权利。"无论是玩家还是竞争对手，在Jeff Gerstmann事件中他们明白一个道理，不管是不是认同Gerstmann的观点，也不管利益上有没有冲突，报道真实是媒体存在的根本，为了媒体的立足之本也为了玩家们应有的权利，竞争对手与玩家走到一起，为的只是让厂商爸爸们明白，金钱不能扭曲媒体应有的道义，也不能夺走我们应得的权利。

作为一个媒体工作者，即便今时今日重看这段早已远去的故事仍然难免感动与羡慕。做自己应该做的事情，这是多么简单的一个行事准则。但在中国游戏产业里，尤其是中国游戏媒体中，这却是压根不可能做到的事情。在这里，我们只看到广告合同的强大威慑力，只看到内容编辑们忿恨的眼神，只看到投机者欺辱梦想者的丑剧。我等人生负犬只能伴随着心中那已经燃烧殆尽的爱的余温，迷茫地将目光挪往夕阳落下的背向……

编后：本文作者与我是同行，虽然没有一起做过10件好事，但因为共同做过一件坏事而私交甚笃。平时我们聊天瞎扯时，大概有两个话题，一是姑娘，二是工作。第一个话题实在没有篇幅分享，还是说第二个。由于平时大家做的工作差不太多，共同话题也就多些，在网游这个问题上，我与作者的观点其实不太符合，从文章能看出来，虽然让大家"醒醒"，但这厮还有理想。我的观点非常简单，现在的网游市场，实在是太美丽了，这个世界就应该如此，让我宛如呼吸到纯氧一般通畅。于是他说我扭曲了，于是我请他写下这篇不扭曲的。嗯，当时就是这样。

“杀”与“闪”的碎碎念

■北京 马前卒

当笔者在“开心网”中看到有关《三国杀》的讨论且回复者甚多时，便知道《三国杀》现在到底有多火爆，这让人想起10年前的《传奇》盛况，或者几年前的“杀人”风。出身于卡牌桌游的《三国杀》能如此大范围普及，绝对要感谢其网络化后的作品《三国杀Online》，让人再次感叹网络的力量。

到底山寨不山寨

《三国杀》核心规则来自于2002年意大利的一款桌面游戏《BANG!》，它以美国西部枪战为游戏背景。

表示枪声的“Bang”这一关键词也是游戏中的基础牌，《三国杀》中的“杀”与其用途和属性一致；《BANG!》中玩家身份分为警长、副警长、歹徒和叛徒，《三国杀》与之对应的是主公、忠臣、反贼和内奸；《BANG!》有神枪手、赌徒、验尸官等人物，《三国杀》则替换成曹操、关羽、甄姬等我们熟悉的三国人物；《BANG! 》中神枪手的连续攻击，与《三国杀》中吕布的“无双”技能如出一辙；锦囊牌“印第安人侵”在



《三国杀》及同类游戏的鼻祖《BANG!》

《三国杀》中变为“南蛮入侵”。《BANG!》后来又加入了场景系统，不同场景会影响出牌规则，此项内容在《三国杀》中还没有得到体现。

目前普遍的认知是《三国杀》出自卡牌游戏厂商“游卡”之手，其实早在2007年，国内就有爱好者制作了三国背景下的《BANG!》，将《BANG!》





（左图）在《三国杀》之前，就已经有爱好者将《BANG！》进行三国化
（右图）同类作品《三国帮》以WebGame形式正在进行另一种尝试

中的武器、道具、人物均三国化，不过所有角色均为女性，人设采用《三国无双》。这款作品完全出自作者的爱好，也并未投入商用，因此未得到广泛关注，不过却是第一次将《BANG！》三国化。

2008年初，“游卡”推出《三国杀》初版《三国无双杀》，人设同样采用《三国无双》，当时推广力度不大，知者甚少，接下来“游卡”不停对这款卡牌桌游进行完善，引入更多武将、丰富人物技能、增强平衡性游戏性，并改名为《三国杀》。平心而论，2008年底的《三国杀》已经逐渐摆脱《BANG！》的光环，独创内容日益增多，不过仍只是在桌游Fans中传播，这时盛大推出《三国杀Online》。

网游化的《三国杀》以迅雷不及掩耳之势迅速扩及大江南北，似乎一夜间就已“全民皆杀”。很多事情都是这样，成功便是成功，很难追寻其根本原因，我想就算是该项目经理，当时也不会想到能有今日局面。总之随着《三国杀Online》的普及，不但带动了《三国杀》卡牌的销量，甚至对一直萎靡不振的桌游行业也起到了正面作用，熟悉桌游的玩家一定可以感觉到去年一年各地桌游吧的爆发性增长，而在笔者多次的桌游吧游戏中，《三国杀》以绝对优势成为目前最流行的卡牌桌游。

与客户端版《三国杀Online》同时出现的还有WebGame《三国帮》，也是由《BANG！》演化而来，但卡牌和规则与《三国杀》略有不同，虽然不如前者声势浩大，但仍有其独到之处，不然也不可能在《三国杀》威力之下存活至今。

所以在笔者看来，很难给《三国杀》和其同类作品扣上“山寨”帽子。我是说，在“腾讯出现在收购其前辈ICQ的候选名单中”这个年代，“山寨”一词应该更多是指那些“带有欺骗性质”的劣质抄袭。借鉴、融合、成长，这是在任何行业中都存在的正常现象。





（左上图）《三国杀Online》中根据不同条件，玩家可获得相应称号
（左图）《三国帮》中的典藏系统可让玩家获得额外特技
（上图）如果想一直使用某个武将，花钱就行

网游化的延伸

线上相比桌面，除去显而易见的优势，比如系统判定、开机即玩等，最大的特点是“延伸”。卡牌桌游实际上就是一种牌类游戏，与“争上游”没什么本质区别，但是网络化后，在保证游戏核心乐趣的基础上，还可引入更多游戏元素。比如《三国杀Online》中提供了“称号系统”，有鉴于《魔兽世界》的成就系统，这种元素还是颇受玩家欢迎的。

在“延伸性”做得比较突出的是《三国帮》，《三国帮》引入了RPG游戏常见的任务系统、典藏系统（类似收集，集齐后可使用特技）和人物养成系统等。前不久还将3V3对战模式引入线上，在卡牌游戏中，也有了“打战场得荣誉换装备”的循环。

“延伸”同时还包括盈利机制和运营方式。桌面卡牌的盈利很简单，就是卖牌，网游后化明显不同。目前来看，此类游戏都走“免费游戏收费道具”的路线，《三国杀》中目前能看到的盈利伏笔主要有两处，一是“购买将牌”，比如固定使用某个武将等，二是著名的“喇叭系统”，肯花钱在全服大喊一声“老子第一”的永远不在少数。这一点上同样是《三国帮》更为突出，除去以上两点外，商城中还有“洗点卡”（人物有属性点可加）、“经验卡”、“礼物”等更网游化的商品。在运营方面，《三国杀》东家游卡专注于卡牌的销售，而将线上游戏部分交给盛大打理。《三国帮》则完全走典型WebGame的路线，除官方少量服务器外，将大量精力投入到和人人网、360、PPS等SNS网站和视频平台的联合运营中。

《三国帮》这些看似已经违背“卡牌游戏”精神的内容，在没有

（左图）《三国帮》已经推出了商城服务
（右图）网络化后的《卡坦岛》并未吸引太多非桌游玩家，当然这里有“如何重现桌游乐趣”的问题，但根本原因在于这类作品还不能被国内玩家接受

破坏游戏平衡的前提下，从商业角度看，是持有正面意义的。之所以有人买单，在于《三国帮》游戏本身有其吸引人之处。

从卡牌桌游网游化后“延伸”的脚步来看，《三国帮》目前是快于《三国杀Online》的，由于在盈利性面前“一切反动派都是纸老虎”，所以拥有《三国杀Online》的盛大很有可能针对《三国帮》做出动作。

当然，网游化后，必然也带有网游的负面属性，如玩家的“谩骂”“开黑房”“恶意破坏规则”等，不过在面对“至少能找到人和我玩”“可以和出国在外的朋友杀上一盘”这种优点时，也就在玩家的容忍范围之内了。

“三国杀”不能代表桌游

除去对游戏本身的讨论外，如抄袭、山寨，最有争议的话题出现在“桌游圈”。很大一部分桌游核心玩家，包括部分跑团众，是“看不起”《三国杀》与其同类作品的，论调可总结为“这个游戏，很下等。”

如文章开头所提，这种情况像极了当年的《传奇》。《传奇》出现时，也不乏一些欧美网游玩家对它嗤之以鼻，但谁也无法阻挡《传奇》的前进脚步，终成为影响国内市场至今的作品。于是有人预言，“三国杀”很有可能成为扭转国内桌游低迷现状的作品，但实际情况并非如此。对很大一部分《三国杀》Fans来说，“三国杀”就等于“桌游”，就如同很多人认为德国乐团Lacrimosa就等于“歌特”一样。

这和国外多年培养出的桌游习惯不同，《三国杀》更像是说来即来说去即去的暖空气，当人们热情逐渐褪去，或者出现新的替代玩物，它的衰落也许会和盛行的速度一样。想当年那些“杀人吧”，如今可还看得到踪影？当年种类繁多的“在线杀人”，如今可还有人登陆？

《三国杀》确实让很多人“走进”桌游吧，这一点毋庸置疑，通过《三国杀》转而对桌游产生兴趣的人，也为数不少，不过想要引起“桌游”热潮难度相当大。桌游基本可以分为两类，一是《三国杀》这种卡牌桌游，还一种是被誉为正宗的“实物”桌游（带骰子、微缩模型等道具）。因为《三国杀》走进桌游吧的大多还是玩《三国杀》，肯定会对其它作品有所尝试，但大多还是浅尝即止。原因很简单，那些桌游核心作品因其背景、难度，就像欧美网游一样，在国内大多是叫好不叫座的。

其实很多经典桌游也都有网络版，如《卡坦岛》，但其在线玩家远不及《三国杀Online》，所以从接受程度讲，更适合国内玩家的《三国杀》确实赢了。《三国杀》的火爆只能说明《三国杀》的火爆，并不能得到“桌游的春天”这种结论。

从“三国杀”看网游

前不久有则新闻，说一家公司的老板用《三国杀》为员工培训，并通过游戏过程判断员工更适合哪些工作。《三国杀》是不是能有如此功效暂且不说，起码通过这个新闻能说明《三国杀》的独到之处——规则。

《三国杀》的规则或者说这种脱胎于《BANG!》的规则从某种意义上来看确实相当“内涵”，围绕着4种身份展开的尔虞我诈和“杀闪”技巧在高级玩家手里会演变得异常精彩，这也是《三国杀》能够迅速积累大批量玩家的主要原因——确实有的玩。

而“规则”正是国产网游最欠缺的“游戏核心”。平心而论，不少国产作品是在进步的，画面、系统、运营都不再显得那么落伍，也并非一门心思去“骗钱”，之所以总被人诟病，就是缺乏游戏核心。看画面，都挺好，上手也不难，但玩着玩着，就觉得“没劲”了……与《三国杀》明确且有效的游戏核心带来的游戏性成为鲜明对比。当然，不少经典桌游都拥有非常优秀的规则，但事实证明，《三国杀》这种类型的规则更容易被国内玩家接受和喜欢。

作为普通玩家，只是希望《三国杀》的热炒能够为所有线上游戏带来一些新思路，而不仅仅是一堆“3D三国杀”“同城三国杀”秀下限的无聊之作，一杀一闪间，也有一些智慧蕴含其中。

一杀一闪间，有人幸存，有人阵亡，如同线上游戏这片战场一样



独立游戏和游戏独立
——《雨血》作者之“局”

■本刊记者 Psychoo

全球独立游戏最大门户网站indiegames.com（独立游戏节IGF主办方之一）在3月16日的博客首页转载了《雨血——烨城》的预告视频并做了简要介绍，文章写道：你也许没有听说过“雨血”RPG，这是一部没有英文版的中文游戏，它于2007年在一个中国的RPGmaker社区（66RPG）发布，至今大概拥有50万次的下载量。创作者Soulframe计划发布其续作“烨城”及其英文版本。Indiegame 的编辑Micheal Rose随后给Soulframe发送了一封电子邮件，热情赞扬了从预告片看到的游戏质量，并邀请Soulframe将第一部也进行英文化并在美国市场进行推广。

不知道有多少国内玩家曾经玩过《雨血——死城》，这款独立制作凭借阴冷的画风、奇巧的剧情，营造出相当扣人心弦的，同时也是我们在商业中文RPG中久违了的RPG质感。于是在作者宣布正准备第二部续作时，记者联系到游戏作者Soulframe进行了采访。

小明：是什么动力让你继续完成二代？前后大概花费了多长时间？《雨血2》中是否有合作伙伴？

Soulframe：《雨血——死城》陆陆续续制作了1年多时间，而二代从开始到现在差不多有两年，我制作游戏是作为一种放松形式的，主要动力就是兴趣爱好。玩游戏的人一般都有自己制作游戏的冲动，因为这就像自己的一个梦想世界，你可以主导一切，包括规则，情节和形象，这种冲动是很纯真的，我只不过是比较幸运地拥有了相应的技术而已。

确实有很多人想与我一起合作2代，但是因为时间问题和联络不方便，最后只与柳柳和LHB两个帮忙做程序的朋友进行了合作。我学习的是建筑设计专业，在建筑项目中合作是至关重要的，因此我总认为合作是一件特严肃特别需要专业素养的事情，在一个主要由兴趣爱好支撑的项目中，我不想让这些热心帮忙的玩家有这样的压力。

小明：通过音乐、画面、色彩、对白的把握，《雨血——死城》的气氛十分优秀，二代是否会延续上代所营造的阴冷气氛？当初为何作此设定？

Soulframe：这个风格会有所保留，而且会在画面细节上更加丰富。做出这种选择，是受到古龙小说的影响，还有许多其他国外的类似风格的影视动漫作品，譬如蒂姆波顿和川尻善昭。

但主要还是古龙，古龙非常善于描写这样肃杀、冷漠，又充满神秘的气氛，在这种气氛下展开的情节，会让人产生急欲一窥究竟的想法。但是话说回来，这有个度的把握，阴冷并不等同于一味的恐怖，暴力美学不等同于过度的血腥残忍，而恰恰相反，背景基调的冷暗，正是为了让玩家更努力去追求那难得的一丝温情和人性，正如古龙的作品也是如此，在复杂诡异的阴谋中，最后突出的却总是人性的光辉。

小明：二代中，你针对战斗系统下了很大功夫，能否详细介绍一下？

Soulframe：这里说的“系统”包括两方面，一方面是提升效果的系统，一代中中采用的战斗系统是比较简单的，表现为伤害无法体现连击数，挨打时人物姿势不变等等，其实能够使用原创战斗图并表现出招动作已经比RPGmaker默认的效果要强很多了，但是我认为还可以改进。因此续作中战

斗的打击感更强，受到连击伤血数字会不断蹦，挨打，受伤，入场，出场都专门制作了动画，这就已经完全看不到RPGmaker的任何默认效果，而变成了我们自己的一套系统了。

另一方面指的是提升乐趣的战斗系统，在第一作中，我尽量使得玩家能够对不同敌人采用不同的招式，但是因为可以使用的程序资源太有限，就很难有什么更有趣的变化。第二部引入了CP制时间槽，变成了半即时，于是可以在行动次序，速度上大做文章；引入了内力连击系统，可以在出招顺序上做文章，有的敌人你用物理攻击很难击败，必须要巧妙的利用连击以造成伤害的几何级数叠加；引入"杀意"系统，也就是我们在RPG中经常看到的怒值，使得一些强力招式的使用受到控制。另外二代出现了商店、武器升级和收集系统。

小明：二代中改为横版形式主要是出于何种考虑？从制作角度看，是否会增加制作难度？

Soulframe：横版的优缺点都



"死城"与"烨城"战斗画面对比
（上图为"死城"）

很明显，缺点就无法像平面移动那么自由，更惨的是我无法直接使用前作的任何素材。但是优点是它画面张力很强，人物可以画得比较大，比较写实，而且可以跟战斗图混用。经过考虑以后，我觉得平面自由移动的问题不算太严重，因为我本来也没有打算做一个很宏大、很需要自由度的世界，但是我更需要精致和各种细节来体现设计风格。制作难度主要是在程序上，因为RPGMaker的默认效果是平面移动的，如果要横版意味着重新做一个地图系统，这方面我得到了原66RPG站长柳柳的大力支持，把这个效果做出来了。美工方面，难度体现在细节上，但它也有好处，就是所有人物只需要两个方向的图形，如果平面的话是4个或8个。

横版系统的RPG不多，因此许多人都说续作画面像恶魔城，但是横版的RPG确实是有精品的，PS上的《北欧女神》和国产的《圣女之歌》都是我认为的在同时代中画面最出色的作品之一。

小明：对于一款RPG来说，剧情就是灵魂，且最难编写，那么这个故事您是如何想到的？大概是怎样的创作过程？

Soulframe：在说具体创作过程之前，我更愿意说说创作的心态，因为我觉得心态最重要。我们为什么经常觉得国内的许多连续剧、小说什么的剧情很"狗血"、很弱智，这倒不一定因为作者本人智商不行，更多是因为作者把观众、读者的智商假设得很低，以为就要很恶俗、很弱智才会有市场。

我是以一种自由、放松的心态来写这个剧本的，并且我想的是玩家必然会有相应的分析能力来理解我编制的剧情，而我必须要躲开这些聪明玩家的任何假设，给他们一个惊喜，这就是为什么我要绞尽脑汁地编起一个如此复杂的"局"。我在贴吧中开了剧情讨论的帖子，让玩家在里面讨论一代的剧情并推导假设出二代的部分剧情，我发现许多玩家发表了数千字的分析、论证和假设，这让我既惊讶又紧张，因为有的假设已经几乎快接近我自以为绝妙的写好的剧情了。于是我又不得不重新布局，甚至采用一些小"作弊"，比如冷不丁加一个人物来跳出玩家的假设。

小明：作为作者，你认为《雨血——烨城》是一款什么样的作品？

Soulframe：我希望它仍然是一部具有独立精神的作品，现在已经有一些玩家说你公布的新头像为什么要给主角魂的眼珠子涂黑？我们就喜欢留白的眼睛。这就是独立精神的问题，这个作品不是因为它华丽而引起喜爱的，而是因为它的这种精神。做一代时，我基本上是自己默默在做，二代有一些不同，但我依然想保留它的独立气息。

小明：作为能够制作出一款充满RPG质感的独立游戏作者，你如何看待中文RPG的现状？

Soulframe：首先感谢你用了"质感"这个词来描述RPG游戏，作为一种新兴的"第九艺术"，如果让我选择哪种游戏形式能够在艺术感染力上达到文学，电影或戏剧的水平，我会毫不犹豫地选择RPG游戏。因为只有在RPG里面，你才可以最大限度地利用声光效果和互动技术去感染玩家。而且电影戏剧艺术中的插叙倒叙、蒙太奇和镜头运用方式，也只可能在RPG中才能完全地展现出来，因此我认为RPG这种游戏类型本身仍然是具有无限生命力的。

但是一提到国内的作品，我作为玩家也相当丧气。这里面有外因，即盗版和网游的兴盛，但是我认为主要还是内因，就是游戏制作者在求新求变上做得不够，步子跨得还不够大，在销售模式上的创新也不够。举个例子，如果我们的单机RPG建立起网上成就系统、MOD和DLC这样的盈利点，也许结果就很不同。我认为你说的"质感"是目前玩家们期盼的，也是最重要的，因为这是咱们中文RPG的一个特色所在，即一方面有复杂曲



一代中庞镇的地图

折的剧情，另一方面有触动内心深处的质朴。我总觉得中国人是很讲究情感的表达方式的，不一定是那种大哭大闹的方式，而很可能是很沉默的、间接的，比如当时“仙剑”中赵灵儿念完“君已陌路”那首诗后，闭上眼睛一滴眼泪下来，虽然是非常粗糙的像素效果，但是非常打动人，又如林月如死了以后，到房间里会看到她“冰凉的尸体”，这里面没有任何对白，但是意思已经在那儿了。这种特殊的表达方式，在日本游戏里是很少见的，欧美游戏中更不会有。

小明：你如何定义、看待独立游戏？

Soulframe：独立游戏是最纯粹，最具有创造力的游戏，因为它倾注的是制作者个人的心血和天马行空的想象力。事实上，在游戏产业还没有发展到今天这种规模时，独立游戏一度占据了市场的主流，“仙剑”就是姚仙一人同时担纲了美工编程剧情制作出来的，而国外许多最具开拓意义的游戏都是由独立游戏者制作的，譬如制作了“毁灭战士”和“雷神之锤”的ID工作室，用“半条命”引擎开发出“反恐精英（CS）”并取得比原作更大成功的Gooseman & Cliffe等。实际上在许多大公司中，为了营造出不被商业气氛沾染的一种的创新氛围来，公司也会创造条件让制作人拥有接近于独立游戏的创作环境，这包括根据制作人的需要配置相应的团队，由制作人来完全掌控游戏风格等，这一点在日本尤为明显，也产生了许多身在大公司却以个人身份闻名于世的明星制作人，像我们熟知的宫本茂，小岛秀夫，稻船敬二等都是如此。

今天真正意义上的独立游戏已经不可能像过去那样占据着那些最重要的作品了，因为游戏产业发展到今天，大制作媲美好莱坞电影的制作经费就成为了独立制作者永远无法跨越的鸿沟。但是独立工作室在具有特色的小成本制作上仍然具有很强的活力，许多令人耳目一新的游戏都令人叫绝，在缺乏足够经费的支持上，独立游戏很难做出很宏大精美的画面效果来，只能通过鲜活的创意来赢得玩家的喜爱。大型游戏发行商和独立制作者一般属于合作竞争关系，他们会经常举办独立游戏节，让发行商物色到不错的项目并进行投资，有时候大发行商也会把自己的品牌交给独立工作室进行制作以便取得突破，如Square-Enix就曾将旗下的《勇者斗恶龙8》交给独立工作室Level-5制作并取得了成功。网络的兴起也给独立



二代部分新人物

游戏的商业化带来了新的希望，因为它能够快速地传输，注册，使得独立制作者拥有非常方便快捷的方法来发布作品并获得收益，像Apple store、XBOX live 这样的平台，也逐渐使得独立游戏的开发平台和商业模式更加多样化，创作环境更加灵活自由。

小明：你的游戏历程大概是怎样？是否会继续制作“雨血3”？

Soulframe：我跟多数爱好游戏的80后玩家一样，小时候会省出早餐钱逃课到街机厅玩“名将”“恐龙战记”，记得小学时我跟小伙伴画了张地图，上面标出本市所有街机厅的位置并注明这家一块钱几个币，有什么游戏——这游戏分类还是注明了版本的，譬如这家的“三国志”有三下砍死boss的草薙剑，另外那家的能奖命。

我也是从“红警”和“仙剑”开始接触到电脑游戏，后面的几年里，几乎玩遍了所有中文的RPG游戏，也曾经历过玩游戏成绩下降，老师找家长等多数我们这代人共有的经历，我还省出了对当时来说很大的一笔钱来购买了不少正版。后来考上清华后，父母便不再过问，由于此时也有了一定的经济能力，能买游戏机了，所以游戏的平台也更广了，包括电视游戏和掌机等，但是比较遗憾的是，当我想正经地支持一把国产正版单机游戏时，却找不到太多的支持对象了。

我喜欢的作品很多，光就RPG来说，日式的最喜欢《最终幻想6》和初代的《北欧女神》，欧美类型最喜欢《辐射2》和《质量效应》，中文的最喜欢《天地劫——幽城幻剑录》，我也喜欢“仙剑”和“轩辕剑”，但是相对来说“幽城”的设计和世界观的复杂（或晦涩？）我个人更加欣赏。

就我计划的剧情来说，二代会达到一个“相对结局”，就是大家想知道的主线剧情全都会揭示出来。但是按照古龙小说的路子做游戏有一个最大的趣味，就是你会一路地不断提到各种很可能跟主线没啥关系，但却具有相当潜力的神秘龙套人物来——比如现在在贴吧里玩家们就对第一作支线里的“白头客”展开了丰富的联想，还有我在对话里无意提到的“八卦童子”和“鬼手”这样的人物，也引起大家的猜想和兴趣，同样的现象在第二部里会更加频繁，每个NPC，包括街上的龙套人物，身上都有背景，都有秘密。这样一来，是否制作“雨血3”则取决于我能否将这些背后的故事串成另一条线，并加以演绎，我觉得这也是有可能的，不过目前来说我还是集中精力先把“烨城”做出来吧。

个人资料

Soulframe

真名：梁其伟

生日：1985年6月23日

经历：

2003～2008年，清华大学建筑学院本科。2008至今，美国耶鲁大学建筑学院研究生，耶鲁大学“空间与电影”课教学助理。2009年，耶鲁大学数字媒体实验室助理，与耶鲁大学戏剧学院学生合作舞台美术设计展出于纽约百老汇。2005年开始学习RPGmaker游戏制作工具，2007年7月发布第一部RPG《雨血——死镇》并于2008年2月发布完整版，2008年7月开始制作《雨血——烨城》。

软盘地带

深度游戏中的网游专区



软盘上有童鞋发帖问为什么这阵儿没有腾讯的专区了，这个问题实在过于玄妙，就算是我这样的如簧巧舌便也是哑口无言，不过本着读者都是爷爷的工作态度，我还是决定就这个问题胡乱扯一点闲篇，我可真对不起这张纸啊！

熟悉中刊的读者都知道网游专区这个栏目，有关这个栏目的是是非非也挺多，下面我就从两个重要精神，三个出发点，五个大方面，六个小细节……来一一阐述。

首先，为什么要做这个栏目呢？当然是为了我们广大的网游玩家了！什么你不信吗？我说你也太聪明了吧，这样我也很难搞啊，作为智商只有85的男人（真的……我也很忧伤），我表示压力很大。好吧其实是这样，这个专区与杂志绑定得比较紧，至于如何绑，绑哪里，绑多紧，束缚的快感什么的，是不在我的权力范围之内的（我好像就没什么权力啊……），所以喜欢这个专区的读者，谢谢你们，不喜欢这个专区的读者，也谢谢你们！

其次，为什么这个栏目的文章有的时候显得很枪呢？我觉得一点也不枪嘛，完全是出自对游戏的爱啊！什么你不信吗？我说你也太聪明了吧，这样我也很难搞啊……好吧其实是这样，就像刚才所说，这个栏目绑得特别紧，至于如何绑，绑哪里，绑多紧，束缚的快感什么的，我们有时也是有心无力，或者有力无心，或者无心无力，随便爷爷们怎么理解！

最后，这个专区的厂商是如何选择的呢？比如为什么上期没腾讯，这期又有腾讯了呢？真相是，上期腾讯的稿子被我弄丢了，所以就没上。什么你信了？卧靠我这次真的是开玩笑，请看着我的双眼，多么清澈而忧郁啊，我这朵因为智商过低而Blue的男子，怎么会做出把稿子弄丢了而且还坦然承认这种事呢？好吧其实是这样，就像刚才所说，这个栏目绑得特别紧，至于如何绑，绑哪里，绑多紧，束缚的快感什么的……

好吧说点正经的，有关这个绳缚啊，不是，有关这个专区啊，其实我们也有挺多想法，发自内心地想把它做好看，达到一个不管你玩不玩网游，都有兴趣看下去的无上境界，宛如打通任督二脉后的畅快淋漓，每天都有女孩子写情书的迷人魅力，一沙一世界般的大彻大悟。但是你知道，人生不如意十有八九，有时有些东西确实人力所不及，比如我不能撬动地球，不能拖火车，不能从5楼跳下去不摔死，不能连续两天吃海底捞，不能拉着男人的手，不能对专区为所欲为……

但是奥巴马叔叔告诉我们：Yes,We can！于是我回问：How!

现在，这个充满荣耀、熠熠生辉、每秒恢复200%HP和MANA、对异性魅力+233的神圣光环，我就严肃不失活泼、可爱不失傲娇、鬼畜不失猎奇地交予各位了！如果诸位有什么对这个专区的想法，比如现在哪些不好啦，想看哪类文章啦，是要总裁专访还是员工吐槽啦，是要打探Showgirl三围还是求交友啦，总之什么都行，大力发到我的邮箱吧！智商85的我，一定会努力上进，厚积薄发，以86为目标而前进的！

哦对了，最后祝大家愚人节快乐，就算被骗也不要生气哦。什么？你问我这篇文章是不是也是愚人节的一部分，我前面说了半天其实就为了最后那一句做铺垫？喂，这样我也很难搞啊……

有关孩子……

3月上生铁大爷做的专题《假如你有了孩子》在软盘上被讨论了好一阵，当时与生铁大爷在厕所一边抽烟一边讨论时就觉得会很有意思，因为大多数人还是会选择留下后代，这种换位思考是非常有趣且有现实意义的，比如当父母再因为你玩游戏熬夜而责备你时，回嘴前不妨想想“假如你有了孩子”。

很多事情都是这样，一旦涉及到自己便会有不同看法，比如那句著名的“你们不要看不起妓女，人家也是人，也是靠本事吃饭，当然我不会允许我女儿做这种事”，可以改写成“你们不要老管我玩游戏，玩游戏又不会变坏，我也不会真的沉迷，当然我不会允许我孩子这么玩”。

从回帖来看，有两个显著特点：一是大家对游戏的态度已经与老一辈完全不同，起码大家都知道“玩游戏”到底是怎么回事儿，“电子毒品”已经不会被轻易洗脑；二是仍会担心孩子玩游戏沉迷，会在允许孩子玩游戏的基础上加以引导，说明大家还都挺理性。

给我个人带来思考的是“这个选题”本身，当我们想到这个题目时，就说明我们在意识里认为玩游戏和学习是有冲突的，这才是最让我纠结之处。为什么两者会有如此大的矛盾以至于可以上升为社会问题？为什么学生学业那么重？为什么只能通过游戏发泄？

一个无忧无虑的世界，想学习时学习，想游戏时游戏，我总会这么幻想。

辐射——新维加斯

预计发售日：2010年第三季度

■上海 Jump

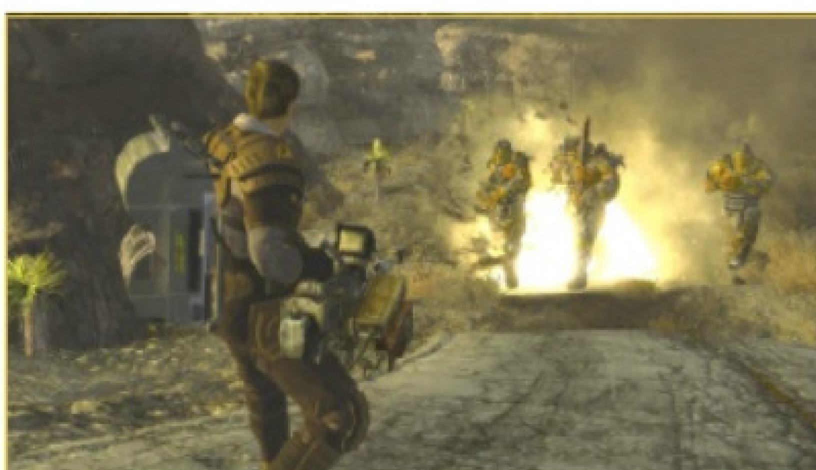
■欢迎回到子弹、瓶盖儿和超级变种人的废土。罪恶之城维加斯捱过了核冬天，还可以考虑收电费了。

“辐射”（Fallout）系列的历史得从1997年的秋天开始讲。当时以制作小众角色扮演游戏和代理发行《星际迷航》相关游戏而小有名气的Interplay发行了一款名为《辐射》（Fallout）的新锐角色扮演游戏。这款由Interplay旗下某不知名小工作室开发的后启示录背景游戏，大约是1988年由Interplay制作EA发行的《废土》（Wasterland）的精神续作。同样的核战浩劫后的时代设定，同样的西海岸和荒漠风情，时隔9年推出的《辐射》延续了废土世界上荒芜而绝望的冒险历程，并让这个荒诞的世界变得完整而鲜活了起来。

废土·冒险·业报

在处处透露着美国黄金时代文化风格的《辐射》世界里，善恶却是一种模糊而暧昧的观点，根据玩家的“善行”与“恶行”或增加或减少、却不会对游戏过程有实质性影响的业报值（Karma）设定便是对废土的价值观的一种强调：除了玩家自己，谁也不会记得那些善恶之事。

在废土，结果永远比达成结果的途径有意义。



在你拥有扫荡这些超级变种人的火力之前，请不要随意冒险

《辐射》成功建立了废土世界的价值观和文化风格，这可比S.P.E.C.I.A.L系统、噼啪小子和变种人之类的符号要有长远意义得多。在那个浑浑噩噩充斥着“角色扮演游戏已死”论调的年代，在《辐射》为RPG游戏的历史留下了浓重的笔墨之后隔年，Interplay旗下那名不见经传的小工作室有了一个苏格兰风的名字——黑岛（Black Isle Studios），而1998年秋天摆上货架的《辐射2》便是第一款在包装盒上印有黑岛标志的游戏。

仍然在那个令人窒息的后核战世界里，仍然秉承了那种绝望迷乱而荒唐乐观的冒险主义精神，仍然用黑色幽默诠释着崩溃的旧文明和混沌的新世界，仍然如前作一样的广受赞誉。虽然前作的制作人兼主创兼灵魂人物Tim Cain和艺术总监Leonard Boyarsky相继离开了制作团队自立门户，但有巨大的光环环绕，《辐射2》仍然延续了前作的成功，让“辐射“这个名字不可动摇的成为了后启示录游戏的代名词。

然而黑岛最终却还是没能亲自将《辐射》的传奇继续撰写下去。2002年以后，Interplay逐渐深陷财政危机中，而开发次世代RPG《撕



无论你喜欢与否，VATS战斗系统仍然保留



和《辐射3》在画面风格上很像，主角也依旧可以上演这样的高尔夫球杆杀人事件

英文名：Fallout: New Vegas　本刊译名：辐射——新维加斯　游戏类型：角色扮演
制作：Obsidian Entertainment　发行：Bethesda Softworks　期待值：★★★★☆


这个被活埋的倒霉蛋竟然就是游戏的主角


新加州共和国的战士俯瞰着灯火通明的拉斯维加斯：你们竟敢这么浪费电力！


海留斯一号太阳能发电站。除了当作充电池，这些闪闪发亮的玩具也是很危险的武器



夕阳和紫色的天空是否让你流连忘返？


美泉镇并不如字面上那么美，毕竟这里也还属于废土


开头Mitchell医生的罗夏测试，通过心理测试来决定你的技能

裂》（Torn）失败、《冰风谷Ⅱ》（Icewind Dale II）销售情况低于预期的黑岛成了平衡收支的牺牲品。2003年冬天，黑岛工作室所有的员工被悉数遣散，尚在开发中、代号为“范布伦”（Van Buren）的“辐射”系列正统第三作也随之流产，一个时代就此终结。

血统与荣耀

值得庆幸的是，大部分前黑岛员工在领头人Feargus Urquhart的带领下创建了黑曜石（Obsidian Entertainment），并在随后几年成功地为老搭档BioWare开发了《星球大战——旧共和国武士》（Star Wars: Knights of the Old Republic）和《无冬之夜》（Neverwinter Nights）的续作，证明了他们自己仍然是RPG游戏界一支不容忽视的力量。

在解散了黑岛之后，Interplay将“辐射”品牌以575万美元的价格卖给了“上古卷轴”（Elder Scroll）系列的制作者Bethesda Softworks，后者在2008年完成了《辐射3》并获得了空前好评。Bethesda时隔10年后使用了与黑岛不同的方式重新诠释了废土世界，《辐射3》以卓越的图形效果、宏大的场景和杰出的游戏体验将“辐射”系列及废土类游戏推向了一个全新的高度，全球超过400万份的销量也佐证了《辐射3》的商业成功。

所以黑曜石将使用《辐射3》的Gamebryo引擎制作一款《辐射》新作并将由Bethesda发行的消息一经传出立时引起了各方的关注。这款名为《辐射——新维加斯》的新作，故事发生在《辐射3》的3年之后，游戏体验十分接近于《辐射3》，但却并非“辐射”系列的正统续作，也不是之前外界所猜测的“《辐射3》引擎重制范布伦”，事实上它是一个类似外传性质的作品。

遥想Bethesda的《辐射3》面世并广获主流媒体赞誉时，那些《辐射》和《辐射2》死忠的玩家个个咬牙切齿，恨不得高举圣战的旗帜将任何敢于称赞《辐射3》的“异教徒”捆在火刑柱上，而现在Bethesda将原本属于Interplay和黑岛的“辐射”品牌授权给了黑岛诈尸还魂的黑曜石，开发了这款不是正统续作的新作，怎么去看待这款由《辐射2》“原班人马”使用离经叛道的《辐射3》引擎制作出的《新维加斯》，还真是给那些个原教旨主义者出了难题。

欢迎来到美泉镇

在《辐射》和《辐射2》的故事里，玩家冒险游历的地区总是在美国西海岸，准确地说，在加州南部的某些荒原和小镇里。黑岛似乎并不急于向玩家展示核战后的美国大都市的破败场景。到了《辐射3》，大概是觉得破败的乡下景观不足以展示核战的残酷，Bethesda不甘寂寞地将华盛顿特区炸了个底朝天，漏雨的杰斐逊纪念堂和被掀了盖儿的五角大楼让玩家高呼过瘾。受此启发，酷爱西部风光的黑曜石也选定


这位食尸鬼老兄看起来心情不错


爆炸，更多的爆炸……


同样，这是你，和你的狗狗的冒险


可爱的恐龙：你能爬到他的嘴里去

了本作要毁掉的大都市——以博彩业闻名的罪恶之城拉斯维加斯。

于是玩家从东海岸来到了西部的荒野。一曲Frank Sinatra的《蓝月》（Blue Moon）揭开了《新维加斯》的序幕，场景是内华达州的沙漠，一台形单影只的机器人正在徒劳地挖掘着沙地，随着镜头拉远，沙地上赫然显露出一具被掩埋着人类躯体。这个倒霉的家伙被人朝着脑袋开了一枪并草草埋在了沙地里，但离奇的是，这个家伙竟然幸运无比地活了下来，被扒拉了出来并送到了美泉镇（Goodsprings）上。更离奇的是，这名既倒霉又幸运的糊涂家伙竟然正是玩家将在《新维加斯》中扮演的角色。

你的第一步

游戏伊始，玩家被美泉镇上的Mitchell医生所救，自然在医生的诊所里醒来。看着从颅骨内取出的子弹，玩家角色还来不及舒缓腹部的不适感便要接受医生的盘问。是的，人物创建过程从这儿就开始了。一切都和《辐射3》并没有什么不同，输入姓名、选择外貌，哦，对了，你不再是101号避难所里19岁的孩子，所以你可以自由决定你的年龄了。随后医生会对你进行一次罗夏测试，以确定游戏角色的技能专精。在“提到母亲这个单词你的第一反应是什么”这条问题的回答中的出现了“人肉盾牌”的选项，嗯，很典型很邪恶的“辐射”式幽默。

美泉镇只是玩家旅程的第一步。首先，你得搞清楚自己为什么会被人谋杀活埋未遂，以及是谁下的毒手——复仇和寻找仇家总是很带劲儿的！玩家穿上21号避难所的制服，带上好心医生赠送的噼啪小子3000型踏上了冒险的道路。

内华达的阳光很美，这也许是玩家第一次在废土世界里见到昏黄色以外色调的天空。在设定上，内华达并没有直接遭受核弹的打击，这也使得这片沙漠中令人惊异地生长着植物，这些顽强的生命和小强的人类一样经历了核冬天的考验。如画的紫色夕阳也许能让你沉浸其中，忘记该死的核战和破败的世界。有如此良辰美景，何不像个英雄那样一路直奔拉斯维加斯……呃，好好玩上几局赌博弹子机呢？可煞风景的超级变种人总是在四处游荡，提醒着你这个废土世界的险恶。

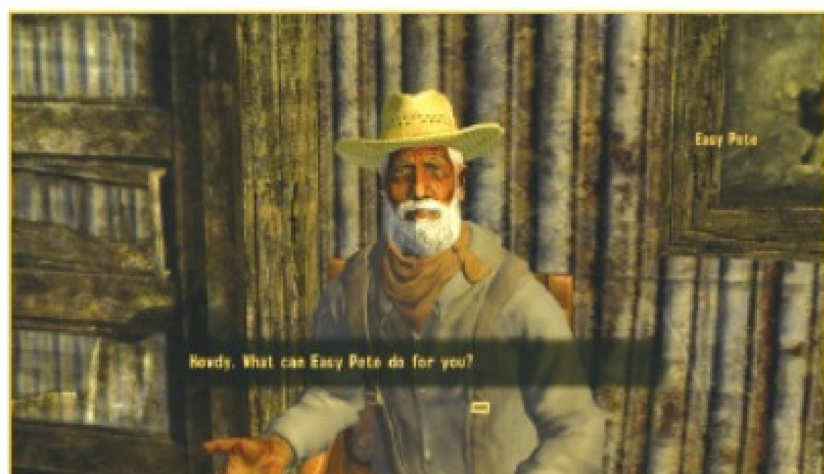
没错，《新维加斯》是一款完全自由的游戏，但无处不在的超级变种人却会使玩家在碰壁几次之后打消在游戏初期四处闲逛的念头。

“谈话”技巧

所以，在你确实拥有足以扫荡那些比死爪还强力的超级变种人的实力之前，还是老老实实地待在美泉镇吧。何不给救你一命的Mitchell医生帮个小忙？一帮沙漠强盗即将来洗劫美泉镇，而你似乎是个值得依靠的战力。为什么英雄总是要从击退山贼/海贼/沙贼开始扬名立万呢？抱怨归抱怨，你得团结起当地的居民准备好面对即将到来的掠夺。

接下来便是老桥段了，玩家要挨个说服镇上的居民让他们团结起来共御外敌——在《新维加斯》里，所有的人物技能均能在与其他角色的对话中发挥作用，哪怕是“爆破”这种看起来和说服人一丁点儿关系都没有的技能。如果玩家的“交易”技能足够高，那么就能从美泉镇的商店老板处免费获得一支9英寸铁质高尔夫球杆，还有一大堆的武器模组。而镇上的Pete大爷正好有一箱烈性炸药，也许能在对抗沙贼的时候派上些用场。要说服这位顽固的老爷子并不是件容易的事儿，可如果玩家正好选择了“爆破”技能，这意味着玩家对炸药十分了解，于是便与这个老家伙有了更多可聊的话题。最终，老爷子放心地将烈性炸药交给了擅长爆破的玩家，这


这位女士看上去很暴躁，“她”其实是一位发疯的男性变种人



和Pete老爷子交涉时。如果你懂些炸药知识就再好不过了



《辐射》代表了玩家们内心深处所憧憬的荒唐，充满混乱和绝望却又莫名乐观的冒险主义精神



久违的队友控制界面。如果他们实在不聪明，那就让他们受点限制

至少听起来还挺符合逻辑的吧……

在过往的RPG游戏中，专注于战斗技能而忽视“谈话”技巧的玩家在推进剧情时总会遇到这样那样的麻烦，轻则减少谈话选项，重则影响游戏核心情节。黑曜石敏锐地察觉并改进了这一点，使用任何技能搭配的玩家都能够在进行对话时拥有更多的选择。

其他的好消息是，玩家终于有了队友控制界面。带领一帮本地帮手迎击来犯的沙漠强盗时，玩家能够通过队友控制界面对这些NPC同伙下达简单的指令，从主动攻击到治疗自己一共8种队友指令以应对不同的情形，这也许能唤起一些旧时代的美好回忆。不那么好的消息则是，无论你喜欢VATS与否，这个暂停-特写-爆头式战斗系统都会在《新维加斯》中保留。武器改装系统让玩家有了更多的选择，为同一支武器安装不同的附加部件能够产生不同的效果，提升射击精度、提升火力、附加特殊攻击效果等不一而足。

成为伪君子

业报值（Karma）和声望（Reputation）也得到了保留并且彼此独立。只要玩家做了坏事儿，业报值就一定会下降，但如果玩家的恶劣行径并没有被其他人发现，那么无论多么卑鄙的暴行都不会影响玩家的声望。比如当玩家杀死了一名无辜的路人，没有被任何人目击并且迅速逃离了作案现场，那么尽管玩家的业报值会下降，但声望却丝毫不会受到影响。要知道，游戏中的路人们对玩家的反应只会因为玩家的声望变化而异。处处作恶的高声望玩家仍然会受到英雄般的礼遇，而业报值再高的低声望玩家仍然不过是无名小卒，甚至为人唾弃，哦，这可真是一款现实到扭曲的游戏啊！

如前文所述，拉斯维加斯并没有被核弹直接打击，所以赌博之城的大部分景观都被保留了，当然也许有人会因此失望。尽管没有了那些直射天际的五彩射灯和迷幻的霓虹灯，维加斯商业街仍然如历史书上的照片一样奢华（等等，废土世界里还有历史书吗？）：他们竟然通宵达旦地浪费电力！

这一切都被悬崖上那位新加州共和国（New California Republic）的战士看在眼里。这些穿着洛杉矶警局防暴盔甲的家伙为了印证那句“战争，战争永不改变”而不辞劳苦地来到了内华达沙漠搅局，他们多半将扮演《辐射3》中的Enclave所扮演的角色。除了拉斯维加斯商业街，希望看到更多大场景大制作的玩家也绝对不会失望，随着冒险的进行，玩家会造访胡佛大坝和海留斯一号太阳能发电站等地，还能亲身登上一只巨大的恐龙建筑并躲在硕大的龙嘴里俯瞰四方。当然，更壮美的景色总是会和更多的超级变种人一起等待着玩家的到来。

期待从不改变

《辐射——新加斯》并不会是一款相较于《辐射3》能够改头换面的革命性新作，但玩家仍然可以期待这段新的旅程，特别是那些怀念《辐射2》式的黑色幽默，怀念那种荒唐的、充满混乱而绝望却又莫名乐观的冒险主义精神的系列老玩家，你们有理由怀揣更多的期待，期待从不改变。P

《双重世界Ⅱ》在画面上有显著的改进，动态光源、HDR效果以及真实的眼部特写等都是本作的噱头。针对前作执行效率低下的情况，制作组也保证这次肯定有令人满意的帧数和较低的配置需求。游戏和前作一样拥有网络联机模式，支持8名玩家组队冒险

双重世界Ⅱ

预计发售日：2010年7月3日

■湖北 蚕宝宝

■波兰开发组带来了全面加强的《双重世界》续集。

2007年发售的《双重世界》可以说是向《上古卷轴Ⅳ》致敬的一款RPG（我是说真的，虽然"致敬"已经用滥了），无论是游戏的画风、场景和人物设计乃至游戏方式，都可以明显看到后者的影子。可惜这款"看上去很美"的游戏玩起来就不那么顺畅了，无论是PC还是Xbox 360版都有严重丢帧的问题，影响了玩家的游戏体验，口碑也就那么回事。这次制作组Reality Pump卷土重来，主推的是"看上去更美"的游戏画面，是的，就凭那一张张精美的截图，我们对这款游戏的胃口又被带动了起来。

故事从此处开始

《双重世界Ⅱ》的故事仍发生在虚拟的类中世纪世界——Antaloor中。时间则是前作的5年后，我们的英雄在那次将世界推向边缘的事件中已精疲力竭，如今他被困在黑暗法师Gandohar的城堡中，曾他与一同舍身救世界的同胞妹妹Kyra在分散后也被强力的法术所禁锢。蠢蠢欲动的邪恶力量正在滋生，而我们的英雄此刻却无能为力。就在他快要绝望的时候，事情却发生了戏剧性的变化——前作中的死对头兽人竟然冲入城堡的地下牢中将他解救出来，对此他感到十分困惑。不过随后他了解到，这些兽人的领袖居然是传说中的龙之女王，这位神秘的女士美丽而优雅，不知道为何会与兽人为伍。为了复仇并救出自己的妹妹，我们的英雄暂时管不了那么多，踏上了与Gandohar斗争的不归路……


美丽的"双重世界"再次欢迎你到来

玩家此次的征途就从Gandohar的宫殿开始，这个阴冷险恶的地方充满了死亡的气息，由黑暗的地下墓穴、废弃的神庙以及两座沙漠都市——Hatmandor和Cheznaddar所组成。Hatmandor是繁荣的贸易中心，Cheznaddar则是地下组织盘踞之处。接下来，玩家还将探索古老的村庄、潮湿的沼泽地、海边城市以及传统的森林场景。在沼泽场景中，玩家将发现Gandohar不为人知的往事。此次随玩家同行的队友也拥有鲜活的性格和独特的故事，比如Ed Teal就是一名曾去最危险的海域航行的知名海盗。随着冒险的进行，还会有更多不同背景的同伴加入玩家的队伍中。

前作的继承

《双重世界Ⅱ》也继承了前作地图庞大的特点，旅行方式也是多种多样，从普通的徒步、奔跑、游泳到骑


引擎炫耀图，亏他们还好意思炫耀！



火焰喷射器，"铁血"和异形都不会喜欢

英文名：Two Worlds Ⅱ 本刊译名：双重世界Ⅱ 制作：Reality Pump
发行：SouthPeak Games 类型：角色扮演 期待度：★★★★


海边潜伏的怪物，好像《魔兽世界》啊


游戏中的箱子、木桶等物品都可以随意搬动


剑与魔法的世界中自然少不了古色古香的中世纪村庄


完全动态的世界，看到怪物吓怪物的场景可别激动

马、航行乃至于最便利的传送，应有尽有。世界各地的NPC也拥有自己的行为模式，针对玩家的动作作出不同的反应。游戏的任务分为主线和支线两种，主线任务被设计得紧张刺激，支线任务则较为放松，是玩家在游戏中消磨时间的好方式（完成主线任务只需要10～12小时，而所有支线需要至少50小时）。值得一提的是，制作中在本作中加入了大量的过场动画，为了配合不同剧情和场景的需要，分为实时演算和预先渲染两种，使玩家能够更好地了解本作的剧情。

英雄的成长

为了表现出真实的临场战斗感，《双重世界Ⅱ》中所有的打斗动作均采用了动作捕捉技术，变化无穷的攻击招式会导致截然不同的结果。特别要指出的是，魔法系统此次被大幅强化，玩家可以利用风、水、土、火和黑暗5种能量元素来组合出各种法术，借助魔法卡片的帮助，还能创造出独一无二的强力法术。本作增加了不少新法术，比如魔法之眼就是一个有趣的法术，或者说能力——魔法之眼可以悄无声息地在空中穿梭，帮助玩家探索那些危机重重的区域，以便及时作出相应对策。制作组声称，就连最基本的火球术在本作中也有创新的表现，会对周围产生全新的影响。

炼金术仍是最受玩家喜爱的一项技能，去世界各地采集各种草药、矿物和动物原料，通过不断地尝试，就能制造出各种稀奇古怪的药水。在游戏中，玩家还可以升级自己的武器和盔甲（最基本的升级材料包括皮革、木头和钢铁）。对那些有艺术细胞的玩家来说，还可以自行设计属于自己的个性装备。游戏中还有无数的可镶


海边潜伏的怪物，好像《魔兽世界》啊


海边潜伏的怪物，好像《魔兽世界》啊

嵌材料散落在世界各地的遗迹中，如果能找到它们并妥善利用，可以制作出独一无二的史诗武器。总之在探索和生活技能两方面，游戏为你预留了足够的娱乐项目。

互动性

RPG的互动性在这里仍旧被充分强调，《双重世界Ⅱ》中丰富的互动包括：可以随意搬动和组合箱子等物品，可以捡起木桶砸向敌人，如果能找到隐藏的机关说不定还能得到一些特殊的装备。游戏中的商店也是动态的，商人会不定期更新所出售的商品，商品的价格会随着市场需求和玩家的声望而波动，有经济头脑的玩家通过倒买倒卖的方式就能大赚一笔。如果你真的很缺钱的话，也可以去赌场碰碰运气，或是去掏掏NPC的口袋——如果你敏捷值够高的话。游戏中还设计了不少小游戏，比如常见的开锁小游戏，来作为对游戏性的补充。

一般来说，一个比较优秀的原创游戏总是能跟着一个更好的续集，从而把上次没时间没技术做进游戏去的内容再来一次充实。很难说《双重世界Ⅱ》有什么吸引人的地方，但如果你忍着眼睛痛打通了前作，就没有不期待它的理由了！P

LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT



故事是老套的好莱坞风格，讲述了一面古老而强大的“烟之镜”的故事，就像人们通常会对神秘宝物做的事情一样，一群歹徒想要把它搞到手。但镜中不慎释放出了恶灵Xoxolt——他有种独特的能力，能控制任何灵魂来为它服务。Lara将和她的搭档一起合作去收拾残局

光之守护者

预计发售日：
2010年第二季度

■晶合实验室 MerlinPinkstaff

■数字下载版的“Lara Croft”游戏要开创全新的TR系列品牌。

时光荏苒，“古墓丽影”系列的上个游戏《地下世界》（Lara Croft Tomb Raider Underworld）已经问世近一年多了。按照两年一作的节奏，似乎新的系列作品已经为时不远。可不管这款游戏是否达到了Eidos Interactive的销售预期，没有人奢望新作会尽快到来——整个2009年都被收购、重组、开发核心人员离职这些关键词所填充，Toby Gard走了，Crystal Dynamics也毫无动静。于是《劳拉·克劳馥与光之守护者》的宣布就显得分外突然。

新品牌和新视角

新作最大的谜团是标题里的“Tomb Raider”字样完全消失了。但只要你弄明白这款游戏不是系列的正宗续集，而是一款通过数字下载在PC、PSN和XBLA上发行的“小游戏”，就不会过于吃惊。它实质上是一款固定视角的过关游戏，俯瞰的摄像机永远固定在一条线上，这使得焦点完全集中在防备敌人会如何悄悄地结队来袭。这种设定使战斗节奏明快又不复杂：用你的武器瞄准你想要杀死的敌人，然后就是不停射击了。



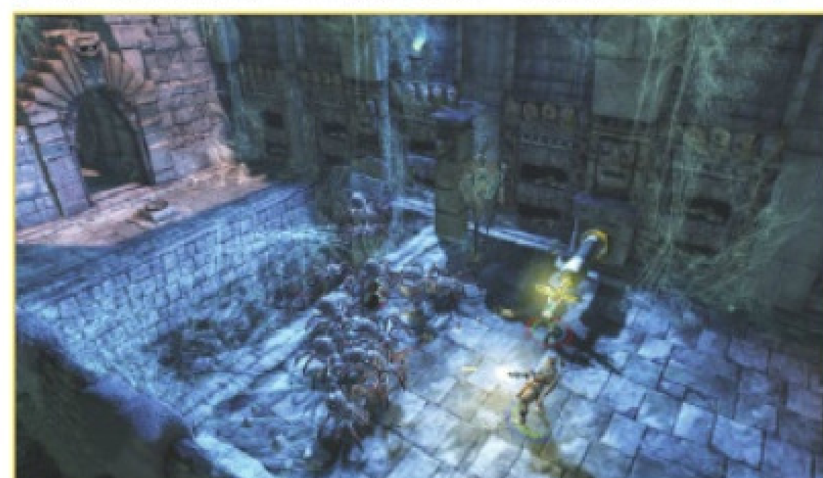
Lara的抓钩足以支撑玛雅武士跨越钉坑

合作游戏

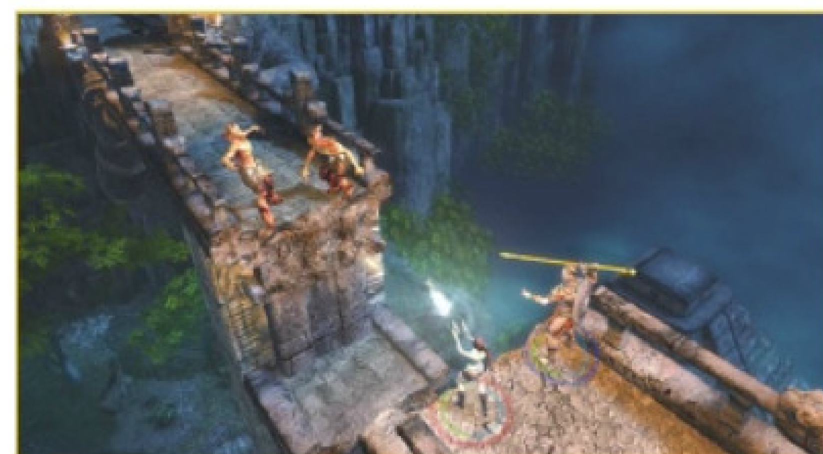
《光之守护者》讲述了Lara在南美洲的探险——那里永远是系列的灵感源泉。不同的是，所有的动作和解谜需要两个人完成。Lara将和一名玛雅部落勇士Totec合作走过游戏流程（从截图看显然还有其他可用角色）。

两个可操作角色各有独特的武器和技能。Lara依然手持标志性的双枪，Totec的武器则是长矛。这些武器不只是用来战斗。比如，Totec可以把长矛插入墙中或把盾牌举过头顶，让Lara能够借力跳上更高的平台。反过来，Lara可以用抓钩飞越宽阔的沟壑，而Totec要想过去，就只能在Lara的帮助下完成一次互助跳跃，或是等Lara用抓钩搭起绳桥再走钢丝到达对岸。这个合作系统在局域网和互联网上都可以实现，第二个角色可以随时加入。如果你只有一个人，那么电脑AI会自动控制另一个角色。

《光之守护者》的画面风格和《地下世界》有些类似，从宏观场景到细微之处都描绘自然。这款游戏定于今年夏季发售，售价为15美元。但这不是我们唯一可以期待的新作，Crystal Dynamics还有一个未公布的项目，那将是TR系列的正宗续作。P



合作的典范：一人开动机关，一人掩护



长矛和子弹同时倾泻——要知道，你面对的都是不死生物

英文名：Lara Croft and the Guardian of Light　本刊译名：劳拉·克劳馥与光之守护者
游戏类型：动作　制作：Crystal Dynamics　发行：Square Enix　期待度：★★★★

对《变形金刚》的“真粉”而言，这两部“真人电影”是无法接受的：装聋作哑的大黄蜂、长着嘴唇的擎天柱、刺猬一样的威震天，以及两个乳臭未干的小孩间的“浪漫爱情故事”……于是，与其说最新的改编游戏《变形金刚——赛博坦之战》是一部应景作品，不如说是High Moon Studio对贝导的“回击”

变形金刚——赛博坦之战

预计发售日：2010年6月22日

■江苏 防弹手柄

■《赛博坦之战》是一部前传故事，它将为我们补充叙述赛博坦内战时期，两大派系机器人的斗争史。

与同题材动画、电影和游戏不同，新作将中心放在了霸天虎这样一群兴风作浪的反派们的身上。首先等待玩家进行的是霸天虎战役，此时的威震天还是一个希望结束赛博坦内战的“热血青年”，他招募到自己的第一个部下——就是后来的红蜘蛛。这部分流程中还会叙述威震天与上一代汽车人领袖竞天择（Zeta Prime）的冲突。

人设忠实原作

在已经公布的影像中，可以看到这是一款典型的第三人称动作/射击游戏。在每个关卡开始前，玩家可以选择一个变形金刚角色作为自己的主控对象，并安排两个作为自己的伙伴并肩战斗，比如在一个汽车人关卡就提供了擎天柱、救护车和大黄蜂3个角色。在游戏的这个关卡中，三主角的任务非常艰巨：竞天择被干掉了，汽车人最高议会的成员全部失踪，霸天虎即将对汽车人的据点展开围攻。三人组需要立刻赶往防御炮塔阵地，抵挡狂派狠角色们潮水般的进攻。3个博派金刚要面对数量众多的狂派机器人，以及一艘火力强劲的战列舰，主要的打法就是在枪林弹雨中占领防御阵中的炮塔，将其启动，战斗的节奏非常之快。在启动全部炮塔后，狂派战舰被击毁，狂派机器人开始撤退。此时出现了剧情动画，身为霸天虎的“老头子”天火（Jetfire）拒绝撤离，成为了汽车人的一员。


终于看到没有嘴唇的“柱子哥”了


游戏对原著人物的修改极少

让粉丝感到欣喜的是，游戏中出现的形象完全忠于动画——红蜘蛛不会在这款游戏中变形成F-22，大黄蜂也不会化身为雪佛兰Camaro在战场上驰骋。孩之宝公司参与了游戏的角色设计，这些3D角色在尽可能贴近原著的同时，也在一些细节上做出了一些调整，使得它们看上去更具未来感。

战斗方式

游戏的主要战斗是地面战和空战。在地面上，除了肉搏和远程两种方式的攻击外，每个角色都有两种特殊攻击模式，其中的一种需要耗费能量，可以通过回收被消灭敌人留下的能量块碎片获得补充，这种特殊能力主要用于短时间内提升玩家当前所持有武器的威力。另一种特技每次使用后，都会强制进入冷却时间，对其合理使用，可以起到改变战局的效果。比如擎天柱的技能“战吼”（War Cry），能够让周围一定区域的敌人的防御力降低；救护车的特殊能力是发射一条射线，用于修复伙伴们的损伤。

霸天虎战役中，红蜘蛛、惊天雷和闹翻天组成的队伍，为我们演示了游戏的空战系统。制作组表示，飞行操作完全克隆自《血色苍穹》（Crimson Skies）。接下来由威震天率领声波和崩溃上阵的一个任务中，我们还看到了一场惊天动地的Boss战，他们要面对的是大力金刚（Omega Supreme）。

英文名：Transformers: War for Cybertron　本刊译名：变形金刚——赛博坦之战
游戏类型：动作　制作：High Moon Studio　发行：Activision　期待度：★★★★

就目前展示的截图和视频来看，《狮心王》在视觉效果上与“全战”系列差距不小。当然身为策略游戏玩家，更关注的是游戏的回合制策略层面的设计，毕竟《中世纪Ⅱ》对十字军东征的表现缺乏细节和可玩性，这恰恰是《亚瑟王》开发组在《狮心王》中可以一试身手的地方

狮心王

预计发售日：2010年第二季度

■江苏 防弹手柄

■欢迎来到第三次十字军东征时期的中东战场!

《刺客信条》已经通过一名刺客的视角，展示了第三次十字军东征时期错纵复杂的军事、政治和宗教斗争。觉得《帝国——全面战争》中教条、呆板的热兵器战场毫无激情可言？那么《狮心王——国王的十字军东征》将以RTS的方式，回到冷冰刃血与火的战场。

两个文明，两场战争

1189年，有“狮心王”之称的英国国王理查一世，率领基督教国家组成的十字军，意图从萨拉森人（Saracen，广义上则指中古时代所有的阿拉伯人）手中夺回圣城耶路撒冷，他的强劲对手，是萨拉丁（Saladin）率领的伊斯兰大军。《中世纪Ⅱ——全面战争》中，已经为我们再现了这段历史，实在没印象还可以看电影《天国王朝》（Kingdom of Heaven），虽然其中史实细节非常少。而这部《狮心王》很像是《中世纪Ⅱ》的“第三方资料片”——它拥有和“全战”类似的战场表现手法，并将着眼点只放在了这段特定的历史时期。

两个可选派系将提供两场独立的战役，基督教和伊斯兰教阵营的区别不仅在于作战单位，游戏系统上也大相径庭。选择扮演狮心王理查，你将从本阵营中的4个盟友——法国、神圣罗马帝国、罗马教廷和圣殿骑士团那里获得作战建议和援助，前提是你必须在努力实现战略布局的同时，完成他们所下达的分支任务。

作为伊斯兰大军的领袖，萨拉丁并没有派系众多、指挥不畅的烦恼。但伊斯兰世界的作战单位无法在累积经验值之后自动升级，唯一获得军力质量提升的方式，就是通过消费“领袖点”来购买更高级的兵种。“领袖点”是通过每场战斗中消灭敌人的数量换算来的，因此与基督教世界的打法不同的是，萨拉丁不但要在战斗中击溃敌人，更要打出漂亮的歼灭战，这样才能获取强力兵种的使用权。



以近景来衡量，游戏的图像效果甚至还达不到《罗马——全面战争》的水准



这天上飞的……是一堆火柴棍吗?



游戏的战略地图比较直观，全景画面感觉不错

暗藏杀机的战场

在战前部署画面中，除了调整阵型外，玩家还可以进行更有策略性的战场布局。如砍光一片树林，防止敌人以此为掩护对己方士兵实施远程打击；或是往草地上浇油，待敌人进入陷阱后，发射火箭点燃烈焰，将敌人烧成黑炭，就像电影《勇敢的心》中威廉·华莱士伏击英军时使用的战术一样。

英文名：Lionheart: Kings' Crusade　中文名：狮心王——国王的十字军东征　游戏类型：即时战略
制作：Neocore Games　发行：Paradox Interactive　期待度：★★★☆

1

Valve Software日前正式宣布了它的创意小品《时空穿梭》的续集《时空穿梭2》（Portal 2）。这款游戏2007年跟随《橙盒》（The Orange Box）在PS3上首发，此后也发售了PC和Xbox 360版，其中空间传送门的玩法和玩世不恭的游戏基调令人着迷。新作会在4月号的Game Informer杂志上独家公布，不过玩家在此前的GDC上已经看到了首款预告片。游戏仍将由Nuclear Monkey Software负责主要开发，Valve的老板Gabe Newell已经放话说，《时空穿梭2》将是公司最好的游戏。



最新一期Game Informer杂志的封面和封底

2

Atari与Eden Games联手公布了竞速游戏《无限试驾2》（Test Drive Unlimited 2）。与前作相比，最大的变化在于增加了昼夜更替和车辆损毁要素。本作将具备多变的天气特效，车辆会有全方位的车损概念，同时进一步完善单机故事模式，并可以同时支持线下与线上游戏。


Xbox 360上的《无限试驾》原作不仅有汉化，还有全程中文语音，希望续作发扬这个传统呀……

3

赛车游戏大户Codemasters宣布正在开发一款全新的赛车游戏《一级方程式赛车2010》（F1 2010），包括PC、PS3以及Xbox 360版本。Codemasters去年凭借F1 2009在Wii、PSP上获得成功，Codemasters伯明翰工作室称，走上主机平台的游戏将最大程度地还原2010年F1大奖赛，所有参赛车队及车手都将一一收录。自然其中少不了车王舒马赫的身影。游戏引入了经过创新设计的生涯模式，在《尘埃2》中出现的分级车辆损毁系统、天气系统和多人模式等元素也将一一再现。


F1 2010的画面水准颇高，只是色调又回到了GRID的昏黄风格……

4

在去年通过复刻版发了一笔小财后，LucasArts在GDC上宣布了“猴岛”系列的第二个复刻版《猴岛小英雄2——老查克的复仇特别版》（Monkey Island 2: LeChuck's Revenge Special Edition），定于今年夏天发售。除传统平台外，还将登陆iPhone和iPod Touch。复刻版的重点仍旧是对画面进行升级，但LucasArts也表示，会加入一些新元素，让新老玩家都可以乐在其中，比如加入谜题提示功能。


复刻版仍将可以在新旧两个版本间来回切换，并加入评论音轨

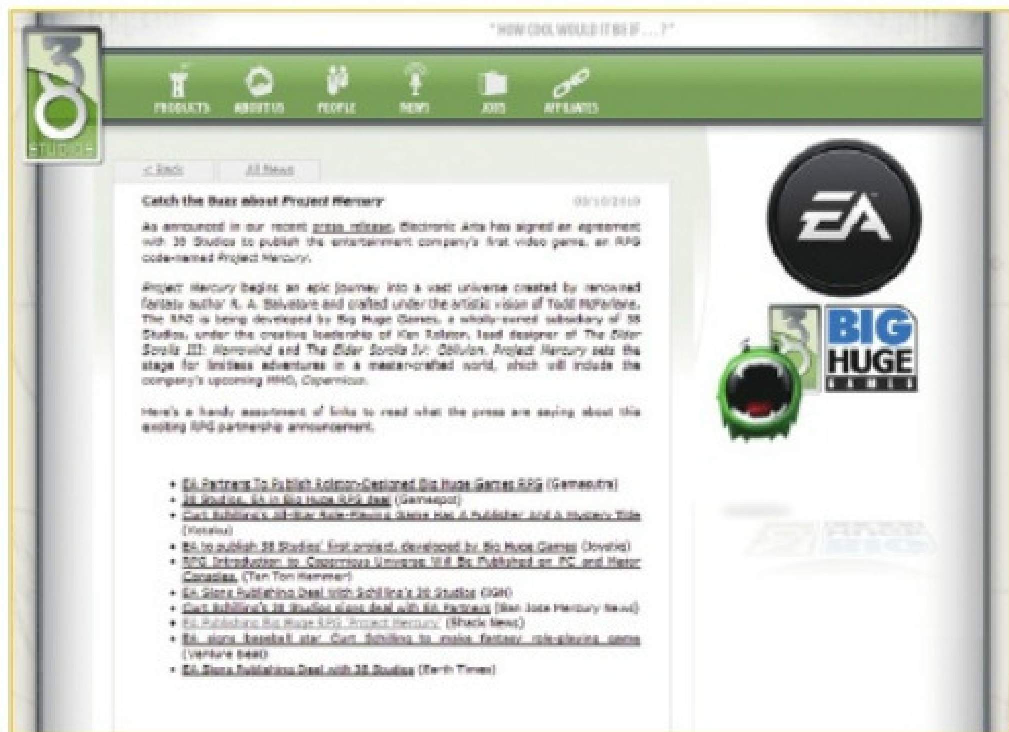
5

Eidos Montreal正式公布了他们的新作《杀出重围——人类革命》（Deus Ex: Human Revolution）。《杀出重围》大概是最早将FPS和RPG元素结合的游戏作品，这款正宗续集则是Eidos Montreal自2007年5月成立后公布的首款游戏作品（《神偷4》还没有正式发布）。玩家们终于将有机会再次重返充满科幻色彩的未来世界战场，感受全新概念的冒险旅程。游戏艺术总监Jonathan Jacques-Belletete透露，本作的背景带有希腊神话和文艺复兴时代特征，主人公是名为Adam Jensen的超人类。E3上可以期待这款游戏的更多内容。

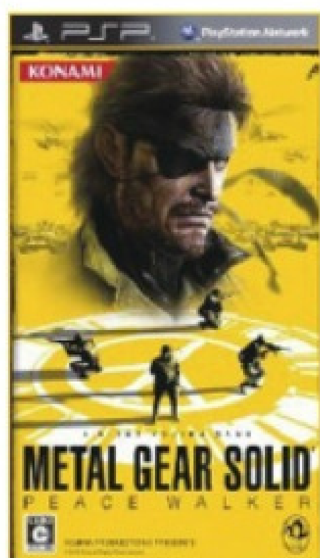

Adam Jensen就在文艺复兴时代死而复生，并且小宇宙爆发，这仅仅是主角的梦境吗？

6

在GDC上，EA宣布与38 Studios合作推出一款科幻题材RPG《水星计划》（Project Mercury）。游戏将由“上古卷轴”系列的设计师Ken Rolston领衔投入开发、由为DnD编写背景小说的大神R. A. Salvatore编写世界观、由人气画师Todd McFarlane担任艺术总监。游戏由Big Huge Games（“Rise of Nations”系列）开发，将推出PC、PS3和Xbox 360版本。P



暂时还没有任何游戏的图片和影像公布



合金装备
和平行者

●メタルギア・ソリッド・ピースウォーカー●合金装备——和平行者●Konami●Konami●动作●PS3●2010年4月29日●日版

去年E3上，小岛秀夫重演了和田洋一的拍肩一幕，宣布MGS正式登陆Xbox 360平台。虽然PS3阵营又失去了一个极具影响力的独占品牌，但Xbox 360平台的MGS作品并非由小岛秀夫担当制作人，他全力以赴的是这款PSP上的《和平行者》。

本作的主人公是传奇英雄Big Boss，游戏背景为《合金装备3》的10年后，也就是1974年，地点则是中美洲的哥斯达黎加——佣兵部队“Outer Heaven”的所在地。这款倾注了小岛心血的作品在画面上可谓达到了PSP机能的极限，细腻的贴图和柔和的光影效果大幅减轻了锯齿问题，水面和景物建模也十分出色。本作的武器相当丰富，冲锋枪、狙击枪、RPG等一应俱全，近战武器是能将敌人击晕的电击棒，使用后会有充填时间。格斗招式除了传统的翻滚闪避技外，在缚击式格斗以及背后举枪迫降这两方面作了操作上的简化，实际效果也得到提升，前者运用好了甚至能造成敌人五星昏厥。此外，游戏在评价系统等方面也有所放松，整体难度偏低。本作的美版将于5月25日发售。P


画面已经达到PSP的极限水准


这就是小岛秀夫的MGS正宗续集



世界树迷宫Ⅲ
星海的来访者

●世界樹の迷宮Ⅲ～星海の来訪者●世界树迷宫Ⅲ——星海的来访者●Atlus●Atlus●角色扮演●DS●2010年4月1日●日版

本作是DS上独占的ARPG系列“世界树迷宫”的最新作，将继承系列以迷宫绘制系统为主、穿插丰富支线任务的特色，个性鲜明的角色也是一大亮点。游戏中玩家可自行煅造武器，但需要专用的道具“锤子”和相应的素材（通过探索迷宫和打倒获得敌人），然后便可去武器店里进行煅造。充分利用武器中的各种镶孔能为武器追加多种附带效果，武器攻击力不再是判断武器优劣的唯一标准了。

本作地图将加入海洋等新场景，新职业如农夫等也相当有趣。农夫的最大用处就是能挖掘沉睡在海洋中的财宝，是名副其实的冒险者。他们拥有丰富的自然知识和技能，能在海洋冒险中发挥作用，在战斗方面则以辅助技能为主。兽王也是一个很有特点的角色，能在战斗中召唤出各种动物战斗，是召唤型玩家的不二选择。本作共有10种职业，每种都有男女区分和4种不同造型，此外角色还有副职业的设定，能够学到其它职业的相关技能。游戏的预约特典将包括原声CD、游戏主题插画电话卡、文件夹套装和日历，有爱的玩家不可错过。P



本作加入了全新的冒险舞台——星海



可选职业将达到10种



尤蒂的工作室
格拉姆特德的炼金术士

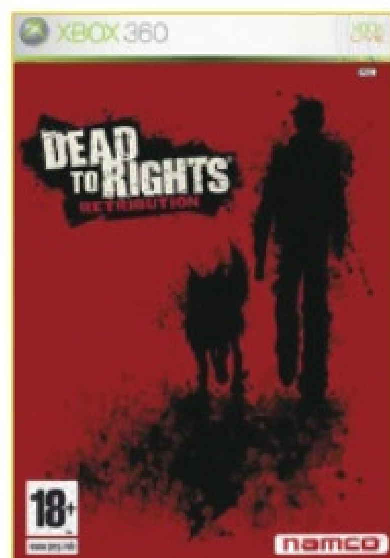
●ユーディーのアトリエ～グラムナートの錬金術士●尤蒂的工作室——格拉姆特德的炼金术士●Gust●Gust●角色扮演●PSP●2010年4月8日●日版

人气RPG系列再次登陆PS系主机，不过是2002年在PS2主机上推出的《尤蒂的工作室》的强化移植版，追加了各种全新要素，也算是比较厚道了。故事描述身为女主角的尤蒂在醒来后，发现自己身处200年后的世界，不管是城市还是人们，都跟自己所知道的那个原来的世界完全不同。为了回到自己原本的世界，少女决定使用自己身为炼金术师的能力以及有祖母回忆的神奇书本，在这个完全不熟悉的世界里努力找出回去的方法。

物品调合是系列的传统，在本作中，包括武器、防具、饰品等都可通过调合生产出来，在调合时要注意调合“效力”。每个物品都有“基础效力”和通过调剂遗传的“从属效力”，通过各种组合生产出各种不同的物品。调合材料的入手，不仅可以通过采取，也可以直接从商店进行购买。游戏新增角色包括一个记忆丧失的10岁女孩，她将与女主角尤蒂并肩作战。古代遗迹中的神殿地下城将会大幅增强，规模是原作的两倍，敌人的能力成倍增长，但强力的敌人身后自然是更加稀有的珍宝。P


物品调合仍是本作的重点


游戏的画面并没有实质性的加强



脱狱潜龙——惩罚

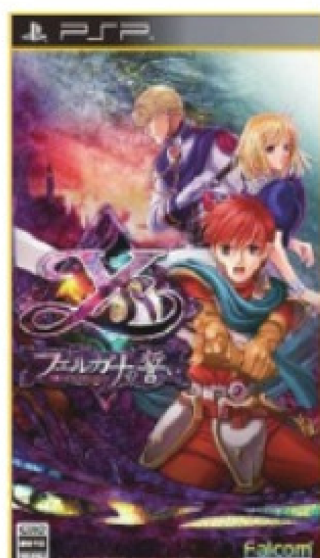
●Dead to Rights: Retribution●脱狱潜龙——惩罚●Volatile●Namco Bandai●动作●PS3/Xbox 360●2010年4月13日●美版

本作的卖点是血腥的战斗场面和在游戏中与玩家共同作战的狗狗。玩家将扮演手持双枪的卧底警察Jack Slate，并与其忠实的爱犬“Shadow”一起并肩作战，为了扫荡黑道暴力而展开以暴制暴的战斗。战斗方式则丰富多样，有华丽的拳脚武打、激烈的枪战、飞车追逐，融合了动作、格斗、射击等元素。还在前作基础上加入了潜行成份，虽然这也是一个趋于泛滥的元素，但本作与众不同的地方在于潜行是以狗狗来实现的。

当进入潜行模式时，游戏的环境会以Shadow的视角来呈现，视野会比较低，画面也会变成蓝色（狗狗是色盲嘛），但凭狗狗的能力可以看到翻墙过来的敌人，甚至能听到他们的心跳，从而判断出他们接下来的反应。此外，在玩家隐匿时，还可以让狗狗发出吠叫吸引敌人的注意力，守卫会离开死守的据点前来一探究竟，有助于玩家通过相对较难的区域，也可以借此将敌人逐一干掉。Shadow的动作捕捉是以狼和警犬为基础的，活灵活现，身上闪闪发光的皮毛还会因环境的不同而改变颜色，绝对可获得爱狗玩家的喜爱（比如说笔者本人）。P


这……废弃列车上的中文涂鸦是亮点啊


潜行中的狗狗Shadow



伊苏
菲尔迦纳的誓约

●イース～フェルガナの誓い～●伊苏——菲尔迦纳的誓约●Falcom●Falcom●角色扮演●PSP●2010年4月22日●日版

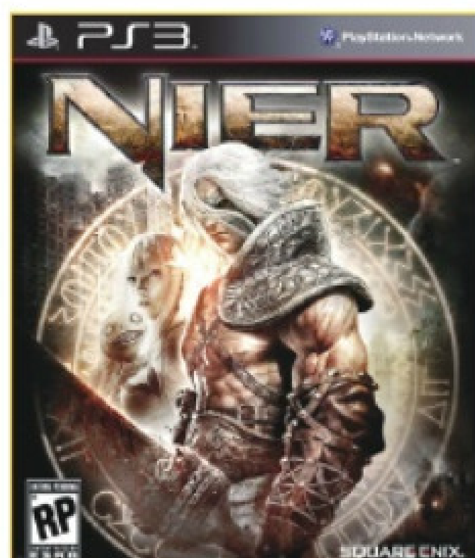
《菲尔迦纳的誓约》是一款移植作品，相必PC玩家不会陌生。它继承了PC上《伊苏3》的剧情和冒险舞台菲尔迦纳，但采用全新3D引擎，系统也随之焕然一新。故事叙述主角亚特尔与好友多奇听闻菲尔迦纳不但有怪物开始出没，而且火山也再度喷发，各种怪异的征兆一一出现。于是两人结伴来到多奇的故乡，位于菲尔迦纳的雷得蒙多市，与多奇幼年熟识的好友司多达托兄妹等人相逢，之后卷入了巴连斯坦城中蠢动的阴谋之中。

玩家将探索自古流传在菲尔迦纳地方的精灵与勇者传说，并寻找古代菲尔迦纳的神秘邪神传承。本作新增了两段跳与旋风跳等动作，附带各种特殊攻击属性的精灵手环也为战斗带来了无穷变化。过场剧情将增加全程语音，声优阵容也是相当豪华。此外，玩家通关后会继承角色的等级和物品等要素，并出现全新的“竞时模式”（Time Attack Mode）。在此模式中，玩家将会时限内挑战众多强大的Boss，相当具有挑战性。原作发售距今已20余年，没玩过的玩家可以尝试一下。P



以3D引擎重现《伊苏3》的辉煌


新增的动作将充分利用3D地形的特点



尼尔

●NieR●尼尔●Cavia Inc.●Square Enix●动作角色扮演●PS3/Xbox 360●2010年4月27日●美版/日版

《尼尔》这款原创ARPG挺有意思，游戏美版和日版虽然共享相同的世界背景，但游戏名、主角和剧情都截然不同。日版副标题是“伪装者”（Replicant），PS3独占。游戏的主角是日系游戏中常见的白脸正太，主角为了拯救患黑死病的妹妹而展开冒险，寻求治疗方法。美版副标题为“完全形态”（Gestalt），主角为了迎合西方人的口味而换成了成熟的大叔，大叔的目标是拯救自己的爱女。

《尼尔》的世界被无尽的黑夜所吞噬，瘟疫和怪物横行。游戏的战斗是砍杀式的快节奏战斗，但日版注重于回避和技巧，美版则以爽快度为主。魔法系统也经过精心设计，如“黑之处刑”法术会以角色为中心，从地表伸出魔法枪穿刺敌人。积攒魔法进行释放可以增加魔法枪的数量，给予更多敌人大幅度伤害。但战斗并非本作的唯一乐趣，玩家还可以去水边钓鱼、在后院栽培，所得等不仅可以卖店，还能因此得到镇上NPC的委托，接受新任务。随着冒险的展开，玩家还可以利用船只等工具去探索平常难以到达的地方，甚至可以骑野猪攻击途中的敌人，十分有趣……P


日版中的白发酷男真的很日式


美版中的大叔主角平时也会种种花，养养草哟

《生化危机5——绝望逃亡》DLC视频评论

●英文名：Resident Evil 5: Desperate Escape ●本刊译名：生化危机5——绝望逃亡 ●游戏类型：动作 ●制作：Capcom ●发行：Capcom ●视频来源：Gamertrailers



AI同伴的抢镜头能力依然不减

《生化危机5》的上一个DLC《迷失噩梦》（Lost in Nightmares）让玩家们在一座“复刻”的洋馆中，回味了这个战栗空间所带来的惊悚氛围，也补完了RE5正篇剧情中提到过的这次Chris和Jill搭档过的“最后任务”。

第二个DLC《绝望逃亡》将玩家带回至RE5的火爆之中，在这部分流程中，被Chris唤醒的Jill将与BSAA特工Josh一道组成临时搭档，试图赶上Chris和Sheva的步伐，将野心家Wesker“完成生命终极进化”的野心彻底封杀。为了体现惊悚主题，《迷失噩梦》曾对武器的种类进行了严格的限制，力求再现《生化危机》原作弹尽粮绝的感受。在第二个DLC中，玩家终于享受到了火力全开的爽快。在紧张的战斗中，我们也欣赏到了两位新可控主角各种华丽的体术攻击演示效果，其中Jill更像是一名体操运动员，而Josh则类似于一名职业摔跤选手。

新的佣兵模式沿用了旧模式的地图和规则，但它依然具有吸引力：新加入的两名人气角色——娇小可爱的女警Rebecca和“万年左轮男”Barry，弥补了没有接触过《生化危机》原作玩家的缺憾。新增加的武器依旧让已经经历过RE5“僵尸无双”的玩家们感到震撼，比如视频中正在Cos州长大人的Chris，身背巨大的弹药箱，手持火神炮扫射……《生化危机》系列出现过的怪物们见过这样强悍的大杀器吗？

在视频评论最后，GT评论员给出了8.1的总体评价，肯定了Capcom的诚意，毕竟这两个售价合计仅十几美元的DLC提供了充实的内容。



《丧尸围城2》多人模式视频前瞻

●英文名：Dead Rising 2 ●本刊译名：丧尸围城2 ●游戏类型：动作 ●制作：Capcom ●发行：Capcom ●视频来源：IGN.com



山寨青龙偃月刀，屠尸利器

《僵尸围城》是Capcom真正意义上的“次时代”作品，其中包含了巨大的创新成分。按照C社的一贯作风，续作必然会吃一代老本。而通过这个多人模式视频前瞻，我们看到了C社其实并不保守。本作新加入的多人模式名为“Terror in Reality”，以娱乐秀的节目出现，总共有4种玩法。

Headache：在一片巨大的开阔场景中，4名玩家比赛给僵尸大叔大婶们戴上安装有微型炸弹的帽子，然后按下起爆器……

Pounds of Flesh：玩家们戴上了先前我们看到的“鹿角帽”，像蛮牛那样将僵尸撞飞到场景中央的小平台上。

Slicecycles：所有选手骑上挂有电锯的摩托，将满是僵尸的场地杀得残肢乱飞、一片鲜红。

Ramsterball：4名玩家被关在一个巨大的金属铁球中，内有数座塔楼建筑，每座塔楼顶端的平台上都盘踞着大量僵尸。玩家的任务是用手上的大铁球砸坏这些僵尸塔，但4名玩家中只有一人的铁球拥有“拆迁”能力，其余3人的首要任务，就是将其击倒。Ramsterball模式非常疯狂：3名玩家在尸群中奋力拼杀，接近特殊能力的拥有者，一旦有一名玩家获得，则会在第一时间面临其他玩家们的追杀。



《争分夺秒》市区爆裂车赛视频演示

●英文名：Split/Second ●本刊译名：争分夺秒 ●游戏类型：竞速 ●制作：Black Rock Studio ●发行：Disney Interactive ●视频来源：Gametrailers



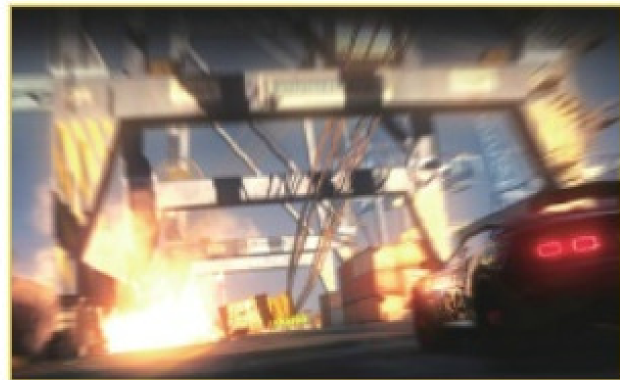
如此泛滥的动作模糊效果……催吐之作?

在上一次《争分夺秒》的演示中，一个巨大的船坞“不幸地”成为了演示Power Play系统威力的场地。在此次公布的视频中，暴走族们将爆破地点选在了市区。

比赛开始前，玩家们可以选择3种类型的赛车：超级跑车，优点是马力强劲，缺点是Power Play槽的累计速度较慢，此外在爆炸发生之后缺乏稳定性；皮卡，速度无法与超级跑车相匹敌，但皮糙肉厚的特点，使它们在面对各种灾难事件时拥有良好的生存能力；肌肉车，比较均衡的车种，推荐新手使用。

比赛过程中，我们看到了Power Play槽拥有3段，在累积到1段和2段后，按下A键（Xbox 360手柄设置）发动的环境灾难，只能一次清除周围的有限竞争对手，真正体现其威力的，是累积到3段后发动的Super Power Play（按下B键）。在这场市区追逐战中，当演示车辆驶经一座高架桥之后，我们看到了山崩地裂的一幕：头顶上巨大的人工建筑瞬间垮塌，正在驶过的一辆轻轨划出一道弧线，坠入地面，发生剧烈的爆炸（就像《2012》中的那一幕一样）。前方躲避不及的车辆或被埋入废墟，或在巨大的钢筋混凝土块上撞得粉身碎骨……P








《杀出重围——人类革命》开发者访谈

●英文名：Deus Ex: Human Revolution ●本刊译名：杀出重围——人类革命 ●游戏类型：角色扮演 ●制作：Eidos Montreal ●发行：Eidos Interactive ●视频来源：Gamersyde


技术改变了人类的生存方式，但似乎还没有找到烟草的替代品

在GDC10展会上，Eidos公布了科幻传世经典游戏《杀出重围》的最新续作《人类革命》——距离上一作《隐形战争》（Invisible War）已经整整7年。制作人Jonathan-Jaques Belletete在这个访谈视频中，对这款神秘作品的世界观进行了介绍。

“《人类革命》是个前传故事，发生在初代25年前。本作主题是‘超人主义’，在生物工程、机器人技术和纳米科技高度发达的2027年，人们是否愿意用技术来彻底改变自己的生活，乃至自己的身体，这就是玩家要面临的选择。”在预告片开头，我们看到了主角Adam Jense从一次生化改造手术中苏醒，手臂上移植有一副机械臂。“不要问我会用它来做什么。”，这是主角吐出的第一句台词。

“昔日的美国汽车之都底特律已经残破不堪，Adam所工作的巨型企业，决心用新技术来改变后工业时代的落后面貌。在游戏中，你可以看到一场经历过‘二次文艺复兴’的这座工业城市散发出的数字朋克味道，‘超人主义’改造了人类的身体，彻底改变了生存的定义，也带来了巨大的危机。”在介绍完游戏背景后，Belletete不忘向经典数字朋克科幻电影致敬：“就像我们所看到的那样，《人类革命》的灵感，来自于《攻壳机动队》和《银翼杀手》，留给开发组的问题，就是如何让一切都活灵活现。”目前《人类革命》并没有公布发售日期，由系列原班人马掌勺的这款续作，值得我们的密切关注。P







头条新闻

■暴雪不再更新《魔兽世界》集换式卡牌授权

暴雪宣布不再延续与Upper Deck Entertainment关于《魔兽世界》集换式卡牌的合作，不再更新相关授权，但他们仍会承诺提供集换式卡牌的售后服务，也会更新新的内容，如果有新的合作伙伴会尽快公布。



UDE的WoWTCG网站目前还在运转。WoWTCG推出以来因与游戏结合紧密而广受全球各地玩家欢迎。幽灵虎卡牌在Ebay上常常卖到六七百美元，在国内的价格至少已经上万人民币……

《魔兽世界》集换式卡牌提供了很多有趣的宠物、坐骑等道具，包括玩家熟悉的幽灵虎、火箭坐骑等，如果这个变动意味着这些卡牌就此绝版，那么它们的价值在将来必然会不断上升。不过有迹象表明，暴雪终止合约与自身的游戏计划有关：2008年，Slouken（Blizzard UI开发者）离开《魔兽世界》团队，加入暴雪一个未宣布的计划，本来被认为是一个新的网游，现在确认，其实是暴雪一个集换式卡牌的在线版。如果这是暴雪终止与UDE合作的原因，那么现在判断这些卡牌的价值可能还为之过早。

■木马突破《魔兽世界》电子令牌

暴雪推出电子令牌（Authenticator）后，一直被认为是最安全的账号保护手段，由于电子令牌极高的破解难度和成本，很多玩家认为有了电子令牌的保护就可以高枕无忧。但日前出现了一个案例：一个拥有电子令牌保护的账号成功被黑客突破，暴雪调查后确认，这种情况属于“Man in the Middle”，主要是因为用户的电脑感染了木马。用户游戏登录时，木马拦截了电子令牌产生的号码，把它发给黑客，而发送另一个错误的号码给暴雪服务器，这样用户就得到一个错误提示而无法登录，黑客就利用这短暂的时间登录玩家帐号，取得控制权。被该木马感染的用户电脑上会有“emcor.dll”这个文件，一般存在“C:\Users\（用户名）\AppData\Temp”目录下。暴雪已提示用户，避免浏览不熟悉的插件或视频网站，访问熟悉的网站时也要确认地址正确，并尽量不用搜索引擎来查找这些网站，避免虚拟财产的损失。

■Paragon世界首杀巫妖王10人英雄模式


Paragon首杀截图

2月5日，欧服Lightning's Blade上的知名公会Paragon用一个正常击杀结束了关于巫妖王普通模式世界首杀的纠纷。1周后，他们击败通往巫妖王最大的障碍Professor Putricide。不过最后的巫妖王英雄模式难度极高，25人模式下生命值过亿，加上尝试次数的限制，几个星期过去仍然屹立不倒。3月2日美服维护时更新了一个小补丁，在冰冠堡垒中启动了阵营首领提供的Buff，目前效果是全团生命值、伤害和治疗提高5%，以后效果还会逐步提高，最终会到30%。另外，3个守关Boss加巫妖王的20次尝试次数限制被提高到了35次。3日欧服更新后，Paragon就在世界范围首先击败了10人英雄模式的巫妖王，取得了突破。不过根据他们的说明，之前卡住他们的主要是因为巫妖王战斗的鬼魂阶段一直存在Bug，导致战斗变得极其困难，他们两周前就向暴雪报告了这个Bug，但直到这次的更新才被修正。而且他们更新之前一周已经找出了克服这个Bug的办法，即使没有这次更新，没有修正，没有额外的5% Buff和增加的尝试次数，巫妖王也已是他们囊中之物。

月评

■冰冠堡垒的竞赛

在等了差不多2个月后，冰冠堡垒最后的冰霜区及巫妖王终于开放，高端公会的竞赛也开始进入真正有趣的阶段。前面的Boss因为难度不高，先更新的美服总是有优势，一些名不见经传的公会也能抢到世界首杀。但巫妖王的难度要高出不少，第二天才有一个公会打过了10人模式，最后还是Ensidia拿下了25人的首杀，不禁让人感叹最后还是世界第一公会行。

谁知道紧接着就爆出了Saronite Bomb的Bug，原来第一公会又在玩得了便宜卖乖的把戏：以前在奥杜尔的竞赛中，他们也是利用法师偷取弗蕾亚花园小怪的Buff来打败困难模式的霍迪尔，然后立刻举报这个Bug让暴雪修正。这样其它公会就无法加以利用，他们也可以巩固领先优势。反过来在尤格萨隆0守护的竞争中，一个美服的公会利用Bug来取得首杀，却在其它公会的抗议下被暂封72小时，取消成就。但这次Ensidia失算了，Bug公布后同样引起很大争议，暴雪当然要有所表示，于是Ensidia第一次尝到了教训，被暂封72小时，剥夺成就和战利品。

有趣的是，他们开始还辩解说这个Bug只是影响一个比较简单的阶段。实际上，打过这场战斗的人都知道，华尔琪和黑水同时出现的阶段是巫妖王战斗最大也是唯一的难点，一方面要及时分散躲避黑水，一方面又要集中以争取3只华尔琪飞向同一方向，易于击杀，而有时两者的时间间隔只有一两秒而已。Saronite Bomb使外围平台重生的话，就变成华尔琪会把抓走的人丢在重生的平台上而不是落入底下的深渊，团队就可以不用击杀华尔琪，也可以保持分散来应付黑水，完全把最难的战斗变成儿戏一般。

被暂封后，Ensidia某成员在Blog上大骂暴雪，扬言要退出游戏，除非暴雪马上向他道歉——他们觉得很委屈，列出证据说他们的一个盗贼一贯都使用Saronite Bomb来辅助DPS，他们只是正常玩游戏而已，有Bug是暴雪自己的责任。实际上，很多时候“聪明利用游戏机制”和“滥用游戏机制”只是一线之隔，全由暴雪说了算，如果暴雪这次不封第一公会，以后还有什么权威来约束其他玩家呢？

Ensidia这次的表现，实在大损第一公会的形象。不过他们倒也没有受此打击影响，很快就跟上了进度，加入为数不多的可以挑战英雄模式巫妖王的公会行列，那才是资料片最有难度的战斗，古今中外都是以成败论英雄，只要他们能取得那个首杀，什么污点也都不会有人在意。

月评

■ 纷争不断

对韩国玩家来说，《星际争霸》具有极其特殊的地位，一度被网友戏称为韩国的“国技”之一，这也从侧面反映出这款游戏在韩国的普及程度、影响力和韩国选手的超然实力。因此，《星际争霸Ⅱ》韩服封测开始后，在韩国游戏和电竞界引发了许多广受瞩目的事件。

3月11日，韩国游戏等级委员会表示，由于暴雪（韩国）公司不听劝告，在2月18日韩服封测开始时没有标示《星际争霸Ⅱ》的游戏等级，违反了韩国《游戏法》第33条第1项，因此游戏等级委员会委托韩国江南警察署调查暴雪（韩国）公司。这项法律规定游戏的制作或发布者必须明确标示游戏内容信息，如有违反将处以2年以下徒刑或2000万韩元（约12万人民币）以下罚款。

暴雪（韩国）公司相关人士解释说，他们已在2月2日向游戏等级委员会发送公文，询问关于《星际争霸Ⅱ》游戏等级标示的事宜，但由于“答复来得晚，因此错过了处理时机”。公司立刻按照游戏等级委员会的劝告进行了相关处理，并表示暴雪（韩国）公司将一如既往地遵守韩国法律。

3月12日，继ZCUP《星际争霸Ⅱ》联赛被叫停后，已经举办一周的韩国XPT《星际争霸Ⅱ》联赛也被暴雪叫停。暴雪（韩国）公司表示，XPT也是未经暴雪授权而利用其游戏组织的比赛。XPT主办方对此表示遗憾，并声称被叫停后已向暴雪提交了相关申请，还在等待最终的答复。

在《星际争霸》和《魔兽争霸Ⅲ》时代，组织相关的电竞比赛无需暴雪授权，虽然暴雪也曾对自己的游戏被用作比赛平台表示过异议，但并未引起太多纷争。不过由于《星际争霸Ⅱ》与新战网系统的高度融合以及局域网对抗模式的取消，暴雪对第三方组织相关赛事的监控也越来越严格。P

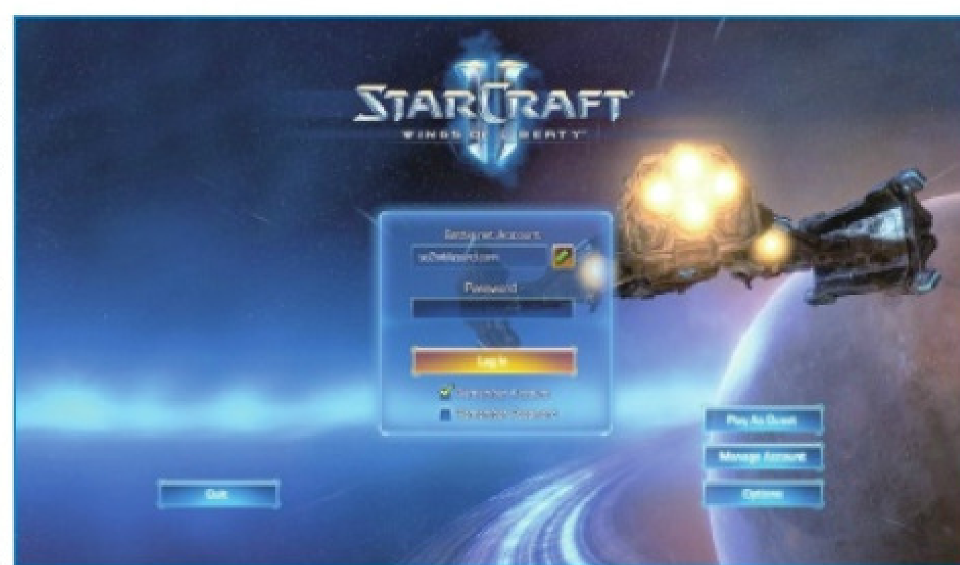


韩国XPT《星际争霸Ⅱ》联赛被暴雪叫停

头条新闻

■暴雪娱乐正式启动《星际争霸Ⅱ》封测

暴雪娱乐于2月18日宣布，旗下万众瞩目的即时战略游戏《星际争霸Ⅱ——自由之翼》（Starcraft II：Wings of Liberty）正式开始封测。全球各地已有数千名玩家收到暴雪娱乐发出的参加封测第一阶段的邀请。参与测试的玩家将会为《星际争霸Ⅱ》多人对战的游戏平衡性提供反馈意见，也将率先体验暴雪娱乐推出的新版战网。新版战网将成为支持《星际争霸Ⅱ》《魔兽世界》以及暴雪娱乐未来更多产品的线上游戏平台。暴雪娱乐联合创始人兼首席执行官Mike Morhaime 表示：“《星际争霸Ⅱ》和新版战网的研发工作即将进入尾声，从玩家中收集反馈意见和建议对我们来说非常重要。我们非常期待玩家能够帮助我们把游戏的综合体验变得更加完美。”

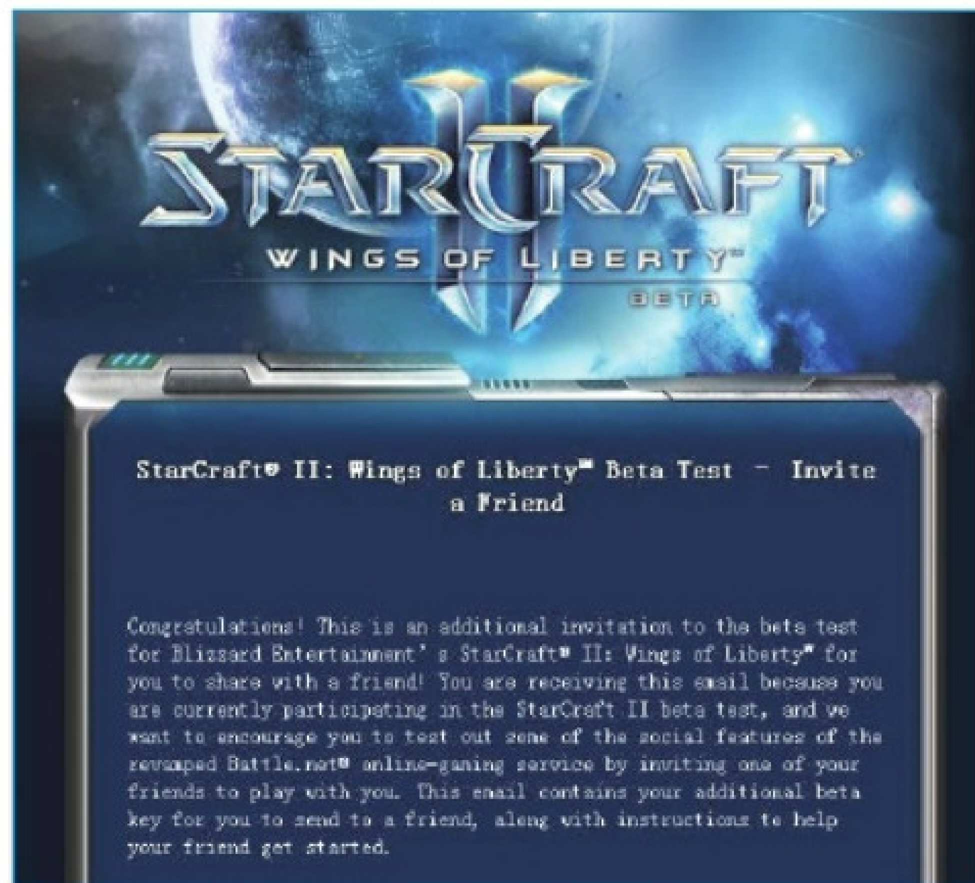


星际征途终于要重新开始了！

此外，暴雪娱乐还将再次通过战网为玩家提供无与伦比的线上游戏体验。新版战网增设了若干强化功能和新特性，将与《星际争霸Ⅱ》一同推出，成为服务于暴雪娱乐游戏玩家的顶级在线游戏平台。

■《星际争霸Ⅱ》封测规模扩大，开放好友邀请账号

在《星际争霸Ⅱ》封测进行一个月后，暴雪娱乐近期已经开始新的发号活动（好友邀请）。《星际争霸Ⅱ——自由之翼》预计在2010年上半年正式发售。



拥有第一阶段封测账号的本刊编辑，收到了来自暴雪官方的好友邀请通知邮件

进入3月底，随着《星际争霸Ⅱ》封测的深入，暴雪在连续更新多个补丁之后，开始逐渐扩大参与封测的玩家数量，先后在北美、欧洲、和中国台湾省的战网服务器上开放“好友邀请账号”功能。该功能只针对第一阶段参与封测的玩家，这些玩家在收到暴雪的通知邮件（电子邮件）后，可邀请自己的一名好友参与到《星际争霸Ⅱ》的封测中来。也就是说，现在拥有《星际争霸Ⅱ》封测账号的玩家都获得了一个新的游戏邀请码，并可将这个游戏邀请码转赠给自己的朋友。

一般认为，暴雪此举将参与封测的玩家数量翻倍，一方面是为了扩大封测玩家数量，以便进一步测试战网服务所能承受的数据压力；另一方面也是为了让更多的玩家参与到“好友邀请”游戏模式中，这个模式允许玩家邀请好友列表中的朋友一起进行1v1或2v2游戏对抗。这也说明《星际争霸Ⅱ》的封测进程，已经从原先基本功能测试转向全面功能和服务器压力测试的新阶段。

星际争霸Ⅱ——自由之翼

预计发售日：2010年6月

■晶合实验室 Artec

■随着《星际争霸Ⅱ》的日益临近，战网（Battle.net）也正在进行一场前所未有的变革。

战网（Battle.net）诞生于1997年1月，最初旨在为《暗黑破坏神》建立一个玩家互相交流的在线平台。经过时间的推移，暴雪旗下各款游戏在战网中都各显神通，从《星际争霸》到《魔兽争霸Ⅲ》，战网已逐渐成为世界上最大的互联网在线竞技平台，随着《星际争霸Ⅱ》的日益临近，战网也正在进行一场前所未有的变革。从获得暴雪提供的封测帐号至今，笔者已在战网中鏖战月余，便在这里将期间体验感受一一道来。

初探战网

如果说以前的战网只是个增强对战功能的辅助工具，那么现在战网就是不可分割的一部分了。玩家只能通过登录战网才可以实现网上对战、互动交流。甚至连单人战役、人机对抗和观看战报录像，都需要先进入战网才可以进行。那么毫无疑问，新的战网登录界面就是一切的起点，只有输入帐号后才可以进入战网体验游戏。

1.战网的界面及功能

战网的首页界面依然采用简洁明了的风格，各项功能分布较合理。战网首页中可看到当前在线玩家和进行中的游戏数量，并可看到暴雪最新发布的相关消息。当然，下面两个按钮是官方的网站和论坛，有兴趣也可以去交流心得或给暴雪一些建议。录像回放功能被单独列在战网界面中，对全面战网化的《星际争霸Ⅱ》来说这也是可以理解的。但从实际体验来说目前的设置却不甚理想，每次看录像后都要重新登录战网，而且现在也无法实现多人一同观看录像。不过新的录像回放功能有所增强，可使用进度条控制播放进程，还支持当前资源、兵力、APM等数据的对比分析。

“天梯系统”（即前作中的Ladder系统）就是用来显示玩家在天梯联赛中的相关信息的，具体分组、排名、积分一目了然。社交和成就功



《星际争霸Ⅱ》的登录界面



天梯联赛页面



显示个人档案

能在内测中还没有开放，从各方面的信息来看，估计暴雪已把一些获得良好效果的新办法加入到新战网当中了——也许在摧毁敌人的基地50次以后，会获得一个毁灭者勋章？玩家个人档案里面则分类详尽，点击进入后可以看到最近5场的战况及积分排名、最高地图胜率等详细的数据统计。与前作有两种计分方式（天梯比赛场数和普通比赛场数）不同，新作只有一

英文名：Starcraft II: Wings of Liberty　本刊译名：星际争霸Ⅱ——自由之翼　游戏类型：即时战略
制作：Blizzard Entertainment　发行：Blizzard Entertainment　期待度：★★★★★

《星际争霸Ⅱ》的战网界面，按照数字标号分别是：1.单人游戏模式（剧情），封测中尚未开启；2.多人游戏模式；3.个人主页，这里将包括个人资料、战绩等信息；4.录像回放；5.天梯系统，这里可以看到自己的战绩及小组排名情况等信息；6.成就系统，目前尚未开放；7.玩家资料；8.帮助系统；9.个人资料，点击这里将直接进入个人资料设定和浏览页面；10.动态信息，这里将显示重要的新闻动态和升级信息，还能看到在线玩家数量及进行中的游戏数量；11.社交系统，可连接玩家的Facebook账号；12.主菜单；13.聊天对话框，这里可选择好友名单或进行语音通讯；14.当前时间

种天梯联赛的场次计数。所以自定义游戏是不计算积分的，不论是人机作战或者邀请玩家对抗，都不会有任何战绩上的记录了。另外，这里还有一个扩展的聊天和交友系统，玩家可利用它邀请好友列表中的朋友一起组队2v2或加入自建游戏。

2.战网中游戏的对抗模式

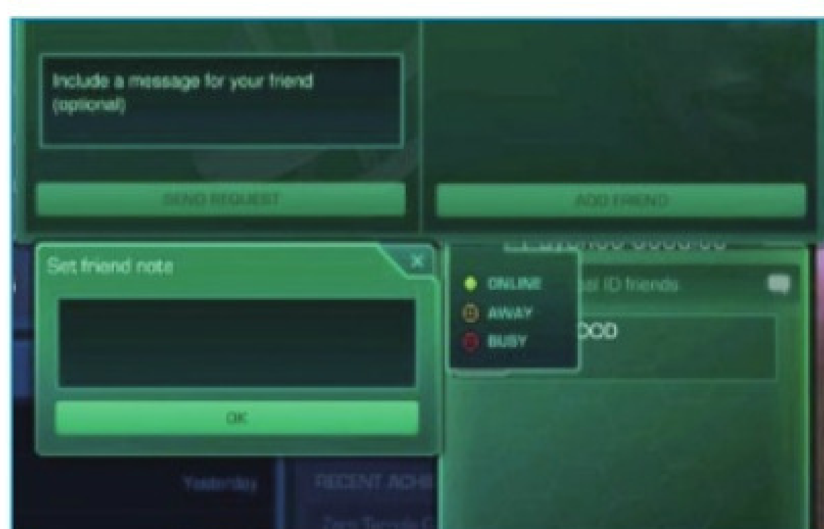
众所周知，《星际争霸Ⅱ》的单人战役尚未开放，玩家只能进行多人游戏。在多人游戏页面中，天梯积分赛模式不同于前作，暴雪成功地将《魔兽争霸Ⅲ》战网中的自动匹配对手系统移植到新战网内，使玩家很容易在天梯联赛里寻找到实力相当的对手，突出了天梯联赛的主导地位。自动匹配功能支持1v1、2v2、3v3、4v4和FFA（自由混战）等5种游戏模式，不过目前只开放了1v1、2v2和FFA。玩家可在按下“搜索比赛”的按钮前选择自己的种族，开始搜索后就不允许更改了。在“偏好地图”中玩家可以选择最多5张不喜欢的地图，也就是说玩家在比赛中就不会遇到这些讨厌的地图了。

天梯竞技赛的机制介绍

根据笔者的观察，暴雪在内测阶段将战网的玩家数量控制在1万人左右。在所有参与封测的玩家中，1v1对战的比例占绝大多数，2v2人相对较少，所以等待匹配的时间较长，而FFA模式则乏人问津。联赛从练习赛开始，这里都是和刚接触《星际争霸Ⅱ》的玩家一起来进行探索游戏的过程。不过不要以为练习赛的成绩不重要，它直接决定了你在下一个阶段的联赛中分配给你的对手强弱。



录像系统



战网的好友聊天界面

天梯联赛最早起源于《星际争霸》，当时它仅仅只有一个官方的积分排名系统。如果要打天梯联赛，只能依靠玩家自己主动建立天梯模式游戏，等待其他人的加入。不能用最快游戏速度进行比赛，和相对复杂的天梯联赛，并没有在大部分玩家中普及。在《魔兽争霸Ⅲ》中的天梯系统开始占据了战网对战的核心地位，暴雪给天梯联赛赋予了自动匹配对手的新功能，战网会根据你的战绩寻找一个势均力敌的对手，从而大大提高了游戏的效率。从此战网可谓名副其实——应战而生，为战而来。

1.新的比赛模式

在战网中，新加入的玩家要通过10场新手练习赛才能正式参与到天梯联赛当中。而天梯联赛被划分为赤铜、青铜、白银、黄金、白金5个等级的联赛，玩家通过自动匹配进入天梯积分比赛，战网会根据战绩、积分、对手、地图等诸多因素来评定玩家的水平，并将玩家放置到一个适合当前水平的联赛中。

2.比赛和计分的机制

在每个级别的联赛中包括了若干个小组，每组人数并不固定，大体上在100左右。笔者尚未发现小组有数量限制，也没有迹象表明小组之间有



偏好地图设置



联赛的分组显示



当前的奖励积分点数为21



多人游戏页面



笔者在1v1白银联赛小组排名第一后就跳级进入了最高的白金联赛

实力差别，积分位列整个白银联赛第一名的玩家，有可能在第1组，也有可能在第30组。每个小组中都有自己排名，也就是说每个小组都有自己的小组第一，但这并不能影响自动匹配系统，因为自动匹配系统是根据玩家的战绩来做判断，而不是玩家在小组中的排名。因此只要玩家处于同一级别的联赛，即便在不同小组也能进行较量，例如白银联赛第4组第31名的玩家可能会在自动匹配的战斗中遇到第1组第21名的玩家。

除同级别联赛中的战斗外，玩家满足一定条，还可能遇到跨级别的战斗，这也是战网系统考核玩家真实水平的手段之一，避免有些高水平选手因积分不足而长期停留在较低级别的联赛中，同时也会尽快将一个水平下降的玩家降入合适的组别，这个机制保证了各级别联赛的水平始终是向前发展的。根据笔者的观察，只要满足以下条件就可能遇到跨级战斗：

a.积分在本级别联赛中靠前或靠后；

b.在本级别联赛中取得一定的连胜或连败。

在跨级战斗外，玩家还有机会获得联赛级别的跨越式提升。笔者在美服的白银联赛打到小组积分第一时，就跳过黄金联赛，直接被划入白金联赛中。由于暴雪并未公布天梯系统的详细规则，因此笔者根据自己的战绩判断，可能是因为在与黄金联赛选手的跨级战斗中连续获胜而获得了越级的机会。另外，天梯系统中还新增了特殊的“奖励积分”，如果某个玩家有一段较长时间没有进行过积分比赛，那么当他取得新的联赛胜利时，系统会在奖励积分里抽出奖励配额，让玩家获取比平时更多的积分（这一点和《魔兽世界》中的休息时间积累双倍经验很相似）。

2v2和1v1模式一样，都是在各级别联赛和自动匹配系统下进行的。但2v2的积分单独计算，1v1排名中的积分无法影响2v2排名和自动匹配的结果，每个玩家的2v2积分都需要从零开始积累，这在封测初期导致了许多意外发生——由于大部分参与封测玩家钟情于1v1，因此许多人的2v2积分都不高，经常发生高水平玩家被低水平的盟友拖累，从而窝囊地输掉比赛。

战网功能体验报告

1.各个阶段联赛中的体验

在红铜和青铜联赛中，基本上都是一些对游戏有了初步认识的玩家。喜欢用同海量初级兵种决定胜负，并且比较依赖新兵种的能力是他们共同的特点。在这个时期，运用合理的经济和兵力分配，良好的操作很容易一路高奏凯歌，连续胜利6～8场就可以成功晋级了。白银和黄金联赛中，玩家已经很习惯于兵种混合的搭配了。并且对一些简单战术运用自如，而对新的技能和兵种的突袭Rush战术也防范得非常好。在这里面脱颖而出，当然是比上一个阶段有难度了。因为在这里不再是单纯比拼操作和兵量的一个层面，而是对战术的提炼和升华的过程。一点点的运气，和更好的战术掌控能力都可以帮你取得胜利。

白金联赛是目前最高级别的积分


有视野的高地会承受全额伤害



进入2v2比赛


具有优势的一方



笔者在2v2白金联赛的战绩

比赛（根据暴雪的资料，其上还有一个尚未开放的“职业玩家”联赛），在白金联赛中不乏知名职业选手，高手们在这里追逐胜利的桂冠，为了胜利碰撞出各色绚丽的火花。你可以说他们狡猾，也可以骂他们阴险，但他们之间都有一个共同的特征——身经百战。在这里取得积分可不是一件简单的事，因为你所面对的对手不但拥有良好的操作基本功，对战术运用和游戏规则也有深入地了解。

2v2采用1v1相同的积分模式，但参与的玩家相对较少导致战术演化较慢。由于受高地有视野则承受100%攻击伤害的影响，基地的防守难度有所增加，因此在2v2中科技型的战术很容易被对手暴兵压制，所以一般都采用暴兵开局，然后争夺战场的有利地形，最后以扩张获取资源优势来奠定胜利基础。这种以大量初级兵种对冲的战术导致很多战斗在开局阶段之后就迅速结束了。

2.在战网生存的小贴士

相信很多朋友很关注这个话题——怎么样才可以快速的在战网中取得成绩呢？以美服为例，最近笔者的最好战绩是1v1白金联赛的小组第30名，2v2白金联赛小组第6名。根据笔者的经验，要快速提高排名等级或用较短时间打入高级别联赛，最好的办法是学习一套犀利的快攻或偷袭战术。所谓“一招鲜、吃遍天”，由于战网的随机匹配机制，几乎不可能发生与相同对手连续交战的事情，因此快攻和偷袭战术的成功率很高。通过这种方法可在中低级联赛中快速提升自己的排名和等级，但进入高级联赛后就很难奏效了。白金联赛中的对手往往经验丰富，对战局的把握能力很强，这时将转入从操作基本功到战场大局观的全面较量，战术单调缺少变化和延续性的弱点将暴露无疑。

在战网中冲级时心态的调整和把握非常重要，一种是在连胜时，多数人选择休息一阵。如果体力还可以继续比赛，笔者建议还是继续扩大战果比较好。因为这时受到胜利的鼓舞，本身在信心和心理上都有优势，在战网匹配系统分配到的也是分值较高的对手，获胜后得分很多。另外一种是在连续失败几场时，有的玩家会憋一口气，继续新的比赛。这不是一个好办法，连续失败有必要休息一段时间，冷静一下自己的头脑。这时看看录像总结一下失败的经验，也刚好能将战网分配输掉扣分比较多的赛局让过去。另外需要注意的是，在比赛开始后读取游戏进度的画面中，在积分较高的一方会出现“有优势的”字样，大部分情况下对确定早期战术有一定参考价值。

战网带来的影响

可以预见战网将给电子竞技和游戏产业带来巨大震荡，但其结果却难以预料。暴雪为战网赋予了多元化的角色，除了电子竞技外，还整合了类似社交网站的服务系统、即时通讯等功能，并允许玩家建立跨游戏平台的互动交流——看起来更像要建立一个门户型社区。笔者认为战网可能是暴雪宏大计划的一块奠基石，通过战网整合暴雪目前的主要玩家群体，利用这个庞大的网络去吸纳更多的玩家和普通用户，凭借着暴雪多年积攒下来的经验和人气，有可能快速达成其目标。战网进入中国市场之日，或许就是暴雪向浩方、VS等在线对战平台开刀之时，其中的较量想必会异常激烈，而这种争夺对电子竞技产业和游戏玩家的影响将非常深远。P

头条新闻

■ 育碧软件DRM防盗版系统正式投入使用


最新DLC“虚荣之火”肯定会包括在PC版中

随着育碧软件的两款新作《猎杀潜航5——大西洋之战》（Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic）以及《刺客信条Ⅱ》（Assassin's Creed II）的上市，育碧已经宣传很久的DRM加密技术也正式应用在这两款游戏上。虽然在两款游戏上市的同时，就有破解组织宣称实现了“完全破解”，但育碧随后辟谣，并坚信这项加密技术不可能被攻破。

育碧表示，这项“强制性时刻在线”的DRM防盗版系统，其关键不仅是要求时刻在线，而且用户手中的客户端像网络游戏一样，是不完整的，“使用盗版的玩家会在游戏的某个阶段戛然而止”。这在《刺客信条Ⅱ》发售后得到了很好的印证：玩家利用盗版虽然可能进入游戏，但无法进行主线任务，并且随着官方服务器的升级随时可能无法登录进游戏。到本刊截稿时止，半个多月来这款游戏仍旧没有被真正意义上破解。育碧表示，虽然理论上所有的DRM都可能被破解，但《刺客信条Ⅱ》的DRM与众不同，PC版一定可以免去不少黑客破解和盗版的麻烦。育碧说：“假如我们对反盗版技术不信心十足，那么我们根本不会发行PC版。我们不能说这个新DRM系统一定是上帝制造的，是完美无缺和不能破解的，但是我们对它充满信心。”

育碧的表态回应了游戏发售前玩家的请愿活动。很多玩家认为，DRM技术已经过时，不可能逃过黑客的手掌，这样做无疑对育碧和整个PC游戏界产生不良影响。他们已经在请愿网站建立了“No to Ubisoft DRM”小组，希望得到更多人声援。不过育碧目前感到的是幸福的烦恼。自《刺客信条Ⅱ》发售后，官方服务器由于用户负荷过多导致超载，造成众多PC版的正版用户无法进行游戏，育碧已经承诺，将妥善解决这一问题。

■《细胞分裂——定罪》发布Xbox 360试玩版

2月份曾有消息说，《汤姆·克兰西的细胞分裂——定罪》（Tom Clancy's Splinter Cell Conviction）在发售前不再向玩家提供试玩版。这个消息已经过时了，由于游戏本身已经推迟两个月发售，游戏在3月18日已经发布了试玩版，试玩版只有Xbox 360版，金会员限定。试玩版内容就是游戏开始阶段的训练关，从视频来看，就像它一直表现出来的那样酷。这款游戏的Xbox 360版定于4月13日发售，PC版则要延后两周。



《定罪》PC限量版包括一个逼真的Sam Fisher玩偶

■《波斯王子——遗忘之沙》PC版将延迟发售

育碧软件近日确认，《波斯王子——遗忘之沙》（Prince of Persia: The Forgotten Sands）的PC版将比主机版延迟数日发售，目前暂定于2010年6月，而这款游戏的主机版本，包括Wii在内，都将在5月18日发售，以便赶上Jake Gyllenhaal的电影版的首映日。由于PC版近期采取了新的防盗版技术，一般猜测认为，PC版的推迟主要是为了更好地适应这个防盗版系统的需要。

月评

■ 盗版有理?

所有针对育碧DRM加密的指责都有一个潜台词：正版玩家受到了伤害。这真是个奇怪的论调。

如果全程联线就能够让正版玩家受伤，那么不全程联线的话，在大量盗版出现之后，发行商的损失又由谁来埋单呢？即使不站在发行商的立场上，从产业的角度来看一看，发行商无数次打加密技术的主意都是可以理解的——我们必须扪心自问，为什么在全世界最大的游戏平台——PC上，发行的游戏越来越少？那就是因为，PC盗版现象远远高于游戏主机。特别是进入次世代，微软和索尼各自通过措施（Ban掉改机的Xbox 360用户以及无法破解的PS3）笼络了正版玩家，又打击了盗版玩家。这在根本上保证了两大游戏平台上开发商和发行商的利益。有了如此的比较，越来越的厂商都选择发行主机版游戏而避免或在晚些时候发行PC版。如果厂商不再针对性对地推出措施，很可能下一步就是彻底放弃PC市场，或有可能走向倒闭。PC游戏也只会日渐式微，成为“显卡危机”之后的一大笑柄。

某社区无奈的玩家贴，骂人的也大有人在。不过，你们有资格替正版玩家分忧么?

在育碧推行DRM防盗版后，玩家在游戏中如果中途掉线，会被踢出游戏，两个存盘点之间的进程全部丢失，连接恢复后才能重进游戏：也就是说，这个系统对网络连接可靠程度的要求较网游更甚，玩家落座前要祈祷服务器不会出问题。这的确是对正版玩家的一个困扰，但却不是不能改善和解决的。长远来看，育碧只要在服务器方面有所提高，那么正版玩家的反对声浪会逐渐平复。那么盗版玩家呢？可以想见，那些习惯了“免费游戏”的玩家们充满了绝望，然后破口大骂。他们的表现并不出乎意料。我想他们可以试着安慰自己：今天玩不到游戏，是为了将来玩到更多更好的PC游戏——当然，你需要为你玩到的游戏支付它相应的报酬。P

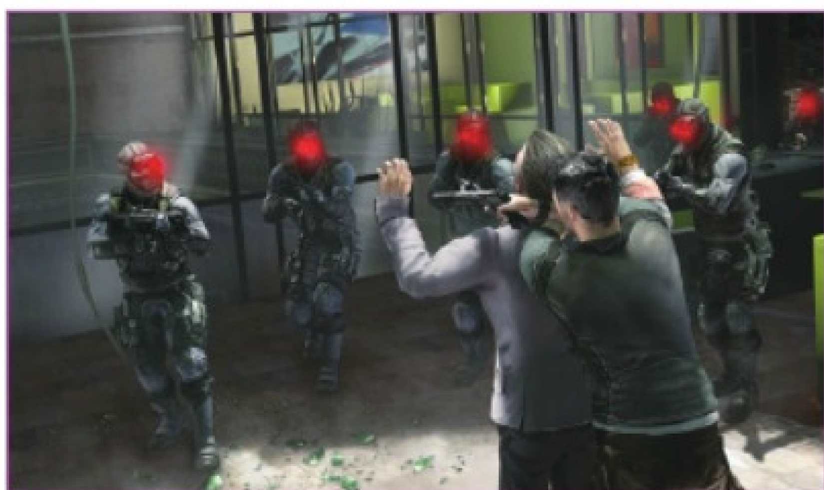
为自己的“谢幕演出”准备了足足有两年之久的Fisher大叔，在其“伯恩流”间谍动作电影即将公映的前夕，再度放了玩家们一次鸽子。几经变化之后，游戏发售日确定在4月13日。好在Ubisoft表示，《定罪》这次绝不会再跳票了。为了安抚玩家，Ubisoft Montreal相继放出了一系列的视频，包括超豪华预告片和多人合作/对抗模式的详细视频

细胞分裂——定罪

预计发售日：2010年4月27日

■江苏 防弹手柄

■在最新预告片中不但有《谍影重重》，还有《飓风拯救》和《守法公民》的大片气场……


这些头戴红色“幻魔镜”的特工，就是新版的第三梯队成员，此时的Fisher已经站到了老东家的对立面上

在预告片开头，青壮年版的Fisher走进女儿Sarah的房间，突然门外传来了玻璃破碎的声音。

闪回任务

Fisher示意女儿安静，然后开始猎杀入侵者。他使用漂亮的擒拿手对一名敌人实施缴械，然后连开两枪，迅速射杀两名武装匪徒。就在此时，传来了Sarah的尖叫声，预告片的字幕则适时打出“她被夺走了”（Was Taken Away）的字样。这个闪回关卡，Fisher将会在回忆中重温当年从恐怖分子手中拯救女儿的经历。看来制作组除了《谍影重重》，还打算Cos一下《飓风拯救》（Taken）这部“法国本土电影”。

剧情线索

接下来出现了Fisher丧失意识，躺在担架上被一群武装人员押送到一个秘密基地的画面。Fisher的老搭档——Anna适时出现：“如果你想知道关于女儿之死幕后的事实，那么就完成我们指派的任务。”在“第三梯队”沦为野心家的工具后，Anna选择了退出，加入了一个新组织。而调查女儿之死的真相，完成自己的复仇使命，成了Fisher为这个地下组织工作的动力。

预告片的下半部分还为我们展示了如下劲爆画面：Fisher拷打一位美国参议员，得到了恐怖分子将要利用EMP所引发的混乱，杀害美国总统的情报。Fisher大摇大摆的进入NSA总部，启动遥控炸弹将这里捣毁……在自毁家门之前，Fisher还与接待小姐有如下对话：



游戏的教学关，Fisher需要练习在不同掩体间切换。注意大叔佩戴的蓝牙耳机，说明他此时并不是一个人在战斗，还有人在幕后支援


这是SCC一关的开始，侍者端来的一盘“菜”竟是一部手机和一个蓝牙耳机


Fisher迅速利用这些工具得到了任务，整个过场画面像是用手持DV拍摄的，极具临场感

“很抱歉，我们已经下班了，请问您是……”

“我叫Sam Fisher，我以前在这里工作。”

英文名：Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction　中文名：汤姆·克兰西的细胞分裂——定罪
游戏类型：动作　制作：Ubisoft Montreal　发行：Ubisoft　期待度：★★★★☆



波斯王子——遗忘之沙

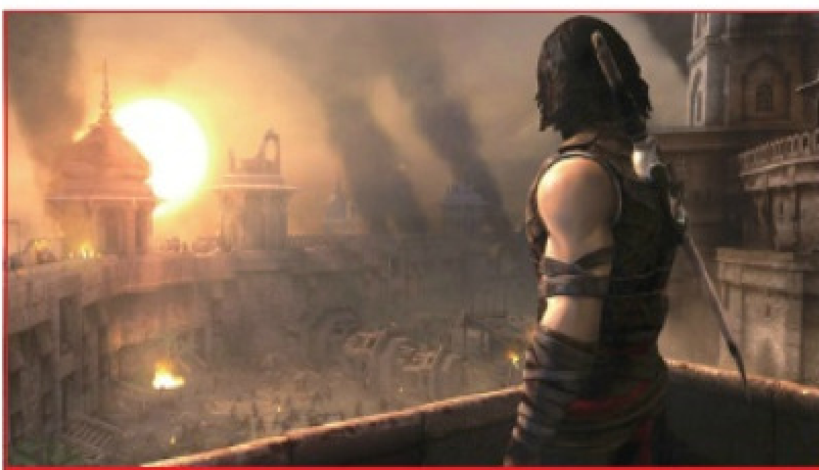
预计发售日：
2010年6月1日

■晶合实验室 Merlin

■如果能再体验一次2003年的《波斯王子——时之沙》，也是不错的怀旧……

《波斯王子——时之沙》（Prince of Persia: The Sands of Time）的故事已经结束7年了（是的，Ubisoft Montreal说是7年），我们的主人公王子从那个懵懂无知、憧憬爱情的少年已经变成了坚毅的年轻人——至少到《波斯王子——武者之心》（Prince of Persia: Warrior Within）里，他就是这个样子了。至于中间这7年里发生了什么，按照Ubisoft Montreal的设定，现在谁也不知道。这就是可以插入两部游戏的间隙，再去描述一个成长故事的立足点。于是，你就看到了新作《波斯王子——遗忘之沙》。

从游戏公布那天起，Ubisoft Montreal就极力否认《遗忘之沙》是《波斯王子》电影的附属品，尽管它们看起来背景有些类似。但这部电影也许是个怀旧契机，可以让王子的故事重新回到“时之沙”三部曲的轨道里。按照关卡设计主管Michael McIntyre的话来说，就是回到了“时之沙”的“宇宙”。


游戏开始，Malik的宫殿危在旦夕

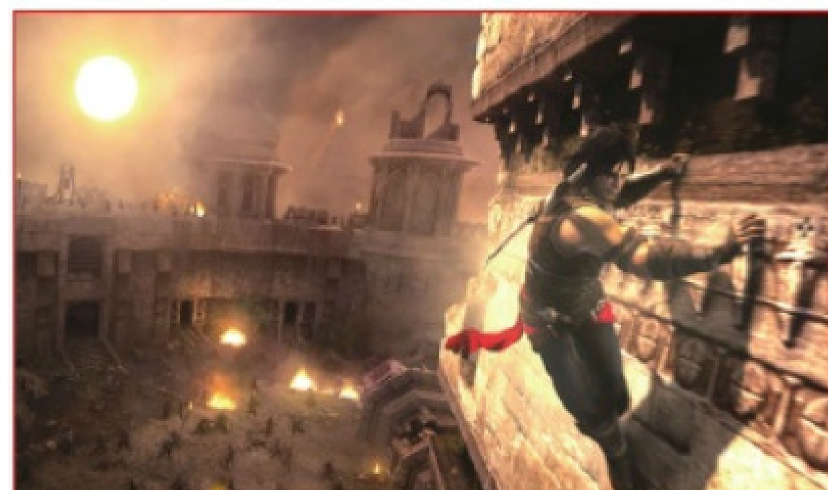

华丽的原画描摹出动人的波斯帝国

回到上一个“宇宙”

他认为，“波斯王子”系列最棒的一点就是，从它诞生以来，已经向我们讲述过不同王子的不同故事（尽管他们都叫做“王子”），而总是保留关键的传统元素和特征。为什么你们回归了《时之沙》的王子，而不是2008年版王子的故事？Michael的回答很程序化，但也也是事实：《时之沙》是这些游戏开发者和粉丝们都真正喜欢的一个故事线，而Ubisoft Montreal也很高兴能够重返这个世界，为它创造一个新篇章。

王子和兄弟

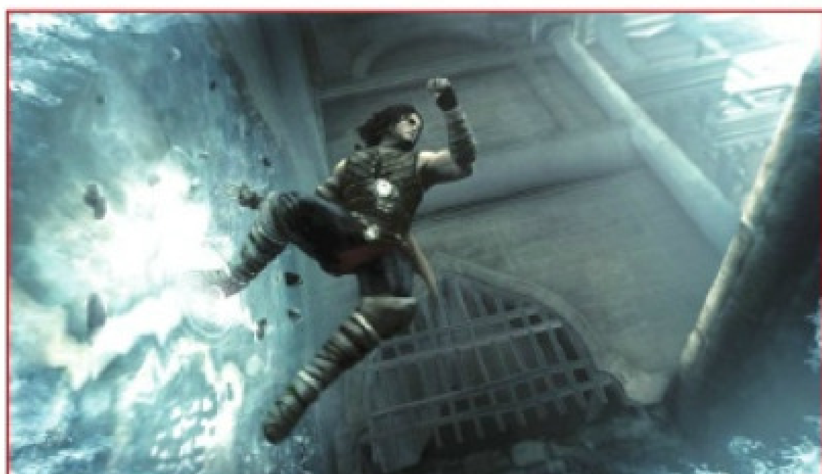
于是有了这样一个故事：在《时之沙》的剧情结束后不久，王子刚刚从印度Azad的冒险中归来。他前去兄弟Malik的宫殿拜访，却发现这里正遭受一支侵略军的惨烈攻击——实际上这正是新作一开场的情节，看起来就跟《时之沙》没什么两样。王子和


王子的飞墙术更加矫健了


小Boss的样子很怀旧啊……

英文名：Prince of Persia: The Forgotten Sands　本刊译名：波斯王子——遗忘之沙
游戏类型：动作　制作：Ubisoft Montreal　发行：Ubisoft　期待度：★★★★


这就是“魔力喷泉”的入口？


在这里水流冻结，变成一堵普通的墙壁


大量新的动作和超能力确保王子可以一骑当千


暂时冻结的水流给王子造出一条通道

Malik决定不惜一切代价挽救这场战役，不让自己的王国遭受灭顶之灾。求胜心切的Malik召集了一支远古的黄沙大军为他作战。谁知这黄沙大军将他的子民全部变成了沙雕，不用想，这远古来客又是邪恶属性（这一家子怎么总栽在沙子上）。显然，拯救王国的命运又落在了王子身上。

好消息是超能力还在。就像《时之沙》里一样，王子不但没有荒废他的格斗技术，而且同样可以利用“时之沙”的能力让时光倒流，只是表现形式不太一样而已——现在屏幕上有一个蓝条显示时光倒流的长短，而不再用沙槽的数目来标志。

战斗表现

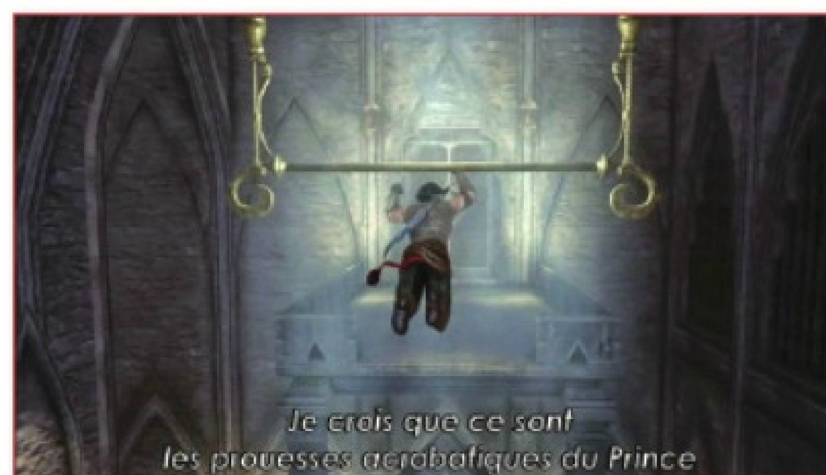
战斗是游戏的焦点之一，游戏这次使用的Anvil引擎虽然谈不上拥有惊艳的画面，但允许同屏显示大量的NPC，这使得游戏可以第一次表现大规模战斗，比如同时对抗50个人的攻击。当然，黄沙大军的“遗物”也可以被利用。《时之沙》里的王子可以收集敌人死亡后的沙子用于恢复秩序，《遗忘之沙》更进一步，你可以收集每个敌人留下的沙子作为“经验值”，用它来购买升级道具——这好像是个很时髦的系统。你可以有大把的XP去发展自己的能力，如赢得更长的生命值、更多的新动作，或是提升武器的伤害，当然最实用的还是购买更多的格斗动作，这在面对几十个敌人的围攻中想必分外好用。

超能力

是的，像《波斯王子》这样的游戏，每一代总要有新的动作，不管这是否是为了增加而增加。王子现在拥有一个被仔细规划的超能力系统，它最终会在游戏里陆续带给王子4或5种新的“元素能力”，用于战斗或在跳跃攀爬中解决谜题。制作者透露的第一项能力是“水”——它可以暂时凝固流动的水流，让它变成一堵高墙、一块平台甚至是“一根旗杆”，让王子结合自己的体操动作顺利通过——这在最近发布的视频中已经做了很好的演示。



好美妙的阿拉伯之夜



仍旧有复杂的跳跃等着你

当然这个系统也被包装到故事里去了，所有的超能力都是一个叫做Razia的鬼魂教授给王子的。每当得到新能力，王子会前往一个叫做“魔力喷泉”（Magic Fountain）的临时区域，学习和通过挑战关卡后才能完全利用它们。随着游戏进行，王子会陆续学会“风”“火”“气”等更多的“元素能力”。

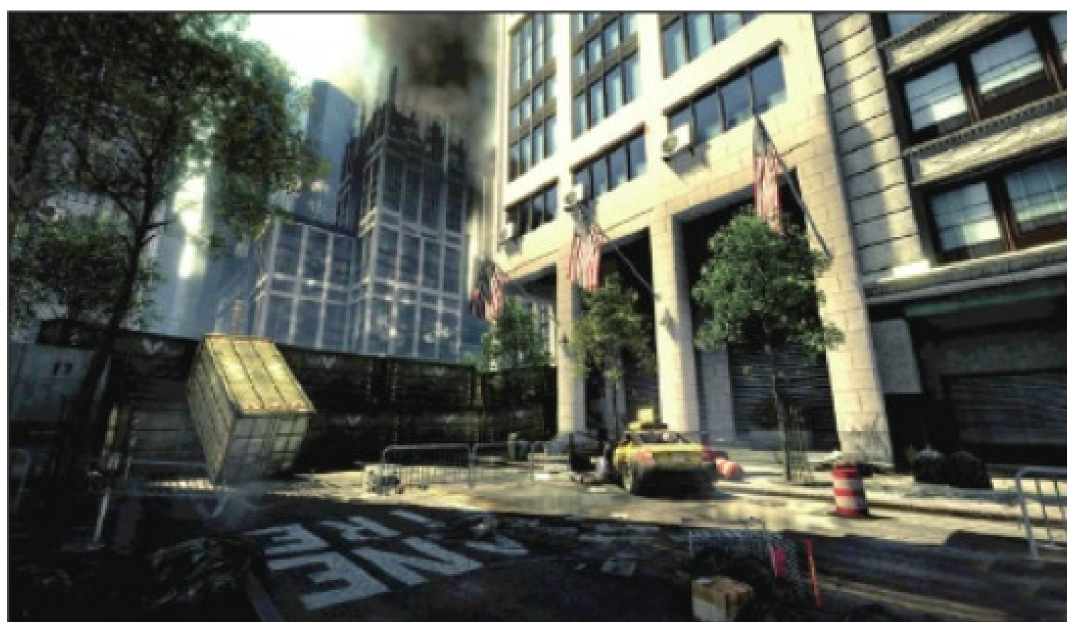
只是有点黑暗

制作者显然放弃了2008版《波斯王子》的水彩画风格，新作的艺术风格就像“时之沙”三部曲一样，是带有《天方夜谭》式灵感的写实画面。《时之沙》原作的神秘气息依旧，阿拉伯之月又大又圆，但这不是游戏的全部。制作者明确表示，最终游戏的基调会是《时之沙》与《武者之心》的混合风格，既不失迷人之处，也渐渐融入隐隐的黑暗。P

头条新闻

■Crytek高调亮相GDC

去年游戏开发者大会（GDC）上，Crytek正式公开了CryENGINE 3引擎的画面，在业界造成了不小的反响。而在本年度GDC前夕，Crytek又发布了新一波CryENGINE 3引擎技术展示影片。Crytek 表示，CryENGINE 3是为Xbox 360、PS3等游戏平台以及网络游戏打造的研发平台，它展现了完整、高效能表现的游戏引擎解决方案，结合了CryENGINE 3 Sandbox关卡编辑器、第三代所看即所玩工具等，将为专业开发人员提供更便利的游戏研发工具。


不知道主流配置跑这样的画面能有几帧?

此外，Crytek还在本度GDC期间发布了《孤岛危机2》（Crysis 2）的实机演示画面。这段视频演示展示的就是此前公布的纽约城市关卡。除了展示环境细节、玩家与其他元素的互动之外，还演示了城市建筑、设施、载具的可破坏性。可以说，《孤岛危机2》仍旧是CryENGINE 3引擎的一个绝佳广告。Crytek表示，如果一切顺利，《孤岛危机2》渴望在今年秋季与广大高端玩家见面。

■《全面通缉》延期到第三季度发售

美国艺电开发中的网络游戏《全面通缉》（All Points Bulletin，APB）原定于2010年第一季度上市，但在最新的财报中，EA确认发行日期将延至2010年第三季度。《全面通缉》由Realtime Worlds研发，是一款类似GTA风格的开放世界网络游戏，强调多人合作或对抗的射击和驾驶。游戏的创意指导是GTA系列的联合创始人之一Dave Jones。《全面通缉》于去年E3上首次发布，去年秋天开始封闭测试，但当时并没有实质性的游戏内容公开。随着之后一系列的游戏大会的召开，研发公司Realtime Worlds才慢慢向玩家展示了诸多游戏中的具体内容。说起来，整个APB的世界相比GTA还要单纯，玩家将可以自由选择扮演执法者或者街头匪帮，在庞大的现代城市San Parro中，为了各自的利益和目标发动全面战争。虽然目前没有更多新消息发布，但这款游戏还是在刚刚结束的GDC上公布了9分钟的实际游戏影像。

■《质量效应2》宣布首个付费DLC

《质量效应2》正式公布了第一个需要付费下载的DLC——《Kasumi被偷走的记忆》（Kasumi's Stolen Memory），定于4月6日上市。本次的DLC将带来全新的角色、全新任务和全新武器，预计游戏时间为一个半小时。玩家将要见到的新角色Kasumi是一名女性盗贼，她的加入最终完成了Shepard的"12人组"。下载并安装此DLC后，无论是在游戏的中间还是通关后，玩家都可以在大本营中选择Kasumi。当她加入后，Shepard将指导Kasumi进行一个恢复性的秘密任务。这个任务需要娴熟的伪装技术，来接近一位艺术品收藏家。DLC也包括一个"Locust" SMG手榴弹和新的成就。


这是一个向007致敬的扩展内容包

月评

■新年新作

EA新财年的开源节流举措，其中一个目标就是限制游戏新作的项目，而是希望多制作精品。现在这个想法似乎正在实施中。

《战地——叛逆连队2》（Battlefield: Bad Company 2）发行后随着高分评价一个接一个，销量也呈现大好态势。在欧美许多国家都登上销量榜冠军，唯一需要担心的是PC玩家，因为这款游戏的PC版销量大概只占到三大平台销量总数的16%。如果EA下次不考虑发行PC版，似乎也不是不可能的事。考虑到最近沸沸扬扬的PC游戏在线加密（EA很快也会支持这一系统），你是希望忍受一点小小不快而疯狂透支你的显卡，还是希望它完全没有PC版呢?

GDC期间有很多和EA相关的新闻，除了《现代战争》主创有可能回到EA的传闻外，还有很多实在的消息，比如Crytek再次演示了CryENGINE 3引擎。作为这个引擎的附属品，《孤岛危机2》在年底热销恐怕也是意料之中的事。而整个GDC期间最神奇的消息就是RPG新作《水星计划》（Project Mercury）的公布了。虽然你很难对一个BioWare之外的制作组投入过高预期，不过想想这款游戏的班底："上古卷轴"系列的设计师Ken Rolston、为DnD编写背景小说的大神R. A. Salvatore，一切都预示着在RPG上迟到甜头的EA这次可不是说说而已。特别是在削减项目数量的大背景下，这款新作能够脱颖而出，必定会是一段时间内RPG玩家翘首以盼的作品之一。



虽然风格并不相同，但已经有很多人要拿《叛逆连队2》和《现代战争2》比较，也许是前者里加入了不少针对MW2的吐槽吧

MEDAL OF HONOR

从作品公布之日起，新《荣誉勋章》的对外宣传就充满了火药味，目标直指Infinity Ward的“现代战争”系列。随着Infinity Ward近期与Activision之间的劳资纠纷风波，MW系列，乃至“使命召唤”系列的未来都蒙上了一层阴影。EA LA随即在GDC期间公布了关于《荣誉勋章》的一个演示关卡——看起来也不像是巧合

荣誉勋章

预计发售日：2010年第四季度

■北京 红黑军团

■所有的疑问只有一个：真的能秒杀MW2吗？

制作人Greg Goodrich为玩家演示了一个早期关卡：一组精英特种部队——Tier 1 Operator士兵，在夜幕掩护下渗入阿富汗基地组织的营地。

军事色彩

没有激昂的BGM，没有队友们的大呼小叫和火爆的对射，Tier 1精英使用匕首和MP5SD无声冲锋枪，如同手术刀般地清除一个个巡逻者。只有通话器中传来的低语，和单兵数据链反馈的战地实况，提示你行动的进展情况。随着目标的达成，全部队员悄无声息地向撤离点进发，一声惊天动地的爆炸，沉睡中的恐怖分子被炸上了西天。EA LA用这样一个充满现实感的军事行动演示片段，回击了那些认为《荣誉勋章》就是“现代战争”系列翻版的玩家们的嘲弄。

《荣誉勋章》不打算走中庸路线，这就是新作的风格。

手术刀与大锤

真正的特种作战力图避免与敌人发生正面接触。把这种看似“枯燥”的战斗融入游戏，究竟能让FPS玩家享受到多少快乐？Greg用“手术刀与大锤”（Scalpel and Sledgehammer）来形容游戏方式：你可以选择原汁原味的特种部队战法，也可以采用蛮牛式的猛攻——通常后一种难度要更大。难度最大的“选择”，就是你选择了适合潜入战的人员和装备，但由于行动出了岔子，结果导致整个小队陷入围攻。在演示中，Greg“故意”惊动了敌人，结果刚才还寂静无声的山区



简单的动作，也已经过专业军事顾问“调校”



空中支援



特种部队绝不是影视作品中一群持有华丽外观装备的帅哥猛男，他们在行动中要越低调越好

营地，瞬间就被手持AK47和RPG火箭筒的恐怖分子们填满。此时一队BMP战车也从战场侧翼拍马赶到，以轻武器为主的Tier 1小队究竟如何才能杀出重围呢？

现代特种部队进行的并不是有去无回的自杀式任务，你拥有各种支援作为紧急情况下的选项。打开夜视镜，你会发现这队敌军装甲车身上挂有一个闪闪发光的红外信号灯，它们就是用于给友军的火力支援进行标示的工具（至于信号灯是如何安放到敌军的装甲车身上，演示中并没有给出明确的说明）。在使用无线电与总部取得联系之后，一架A-10“雷电”攻击机拍马杀到，随着数枚“小牛”导弹和一阵猛烈炮击，这股支援力量瞬间化为一堆冒着滚滚浓烟的废铁。

制作组将在接下来的时间内，陆续放出游戏的后续关卡演示视频，除了阿富汗的山区以外，还有小镇、洞穴、荒原等地貌——在这部写实化作品中，你不可能看到燃烧的华盛顿或雪地摩托脱出战这种颇具娱乐感的关卡。看来这次EA LA铁了心，要和MW划清界限了。

英文名：Medal of Honor　本刊译名：荣誉勋章　游戏类型：射击
制作：EA LA/DICE　发行：Electronic Arts　期待度：★★★★

孤岛危机2

预计发售日：
2010年第四季度

■江苏 防弹手柄

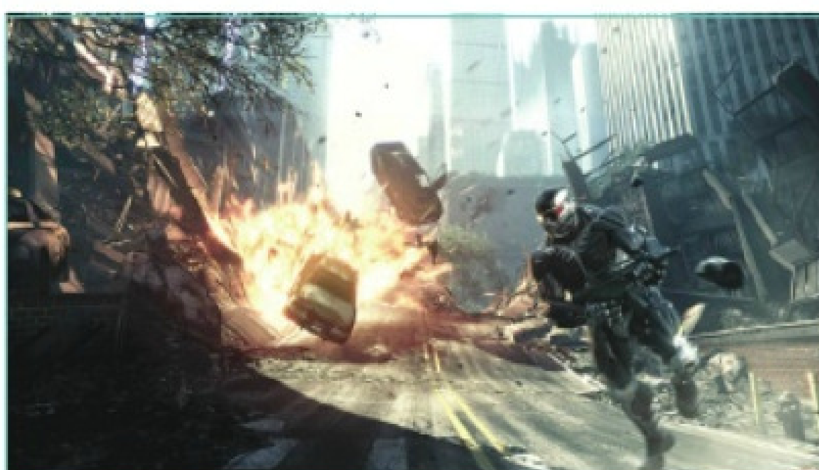
■开放的都市、强力的武器、混乱的爆炸……这就是离开孤岛的《孤岛危机2》！

既然Crytek选择了EA作为自己的新东家，那么我们至少可以确认下列事件：《孤岛危机》会在很短时间内推出一系列资料片，续作也会马不停蹄的投入开发；《孤岛危机》号称显卡杀手，而Crytek公司从上到下都对Xbox 360和PS3的显示性能嗤之以鼻，多次表示从来不会考虑将“危机”系列全平台化，但在东家的催促下，《孤岛危机2》必然会面向游戏机平台推出。现在看来，这两件事情都发生了。尽管这部新一代显卡杀手还没有公布完整的图像宣传资料，但制作组通过官方论坛公布的关于游戏系统的介绍却非常详尽，对于一个“画面向”游戏而言，这种情况可不多见。

新一代纳米战斗服

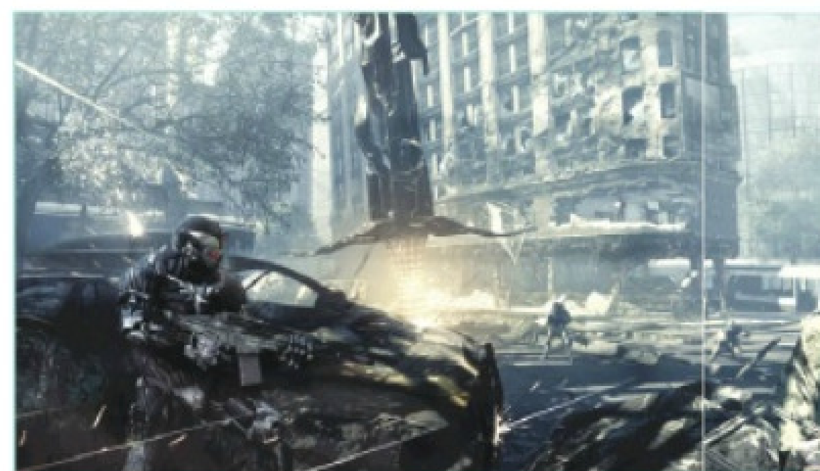
经过更新换代的第二代纳米战斗服（Nanosuit 2）出现在先前公布的两个概念宣传视频中，而在官方公布的PDF宣传文档中，介绍了它相对于前代装备的性能提升，它们包括：增加20%的能量储备、最多60倍的光学放大功能、32%的隐身时间、EMP护盾功能。

在保留前作全部特殊功能的同时，Nanosuit 2新增了一个“战术模式”，它的功能是用文字和图形来标注画面中出现敌人的装备，在瞄准目标后预测此时开火会造成的伤害度，并且将环境中可以互动的物品用高亮方式进行重点提示——想想那些科幻片，这身行头也早就应该有这个功能了！值得一提的还有“渗透模式”，它不仅仅可以实现隐身效果，而且还具备一种能量消耗较低、为伏击战术度身定制的“变色龙”迷彩功能。在启动“变色龙”后，主角在隐蔽物一旁静止不动，作战盔甲的外壳颜色就会与环境色浑然一体，待敌人接近之后打他一个措手不及——听上去与《潜龙谍影4》的“章鱼迷彩”非常类似。除了视觉迷彩外，“渗透模式”还可以过滤环境声音，从而放大敌人的脚步声，在城市巷战观察范围有限的情况下，提示玩家威胁的到来。


纳米战士战斗在废弃的纽约市，至少感觉上和审美疲劳的孤岛不太一样呀

纳米战斗服让玩家具备了各种超能力，从而将敌人的数量和火力优势化为泡影。在本作中，身穿Nanosuit 2的玩家其实并没有太多的优越感可言，因为你所遭遇的敌兵不再是朝鲜士兵，而是意图回收外星人科技的美军影子部队，这些精英士兵装备有与你一样的高科技装备。

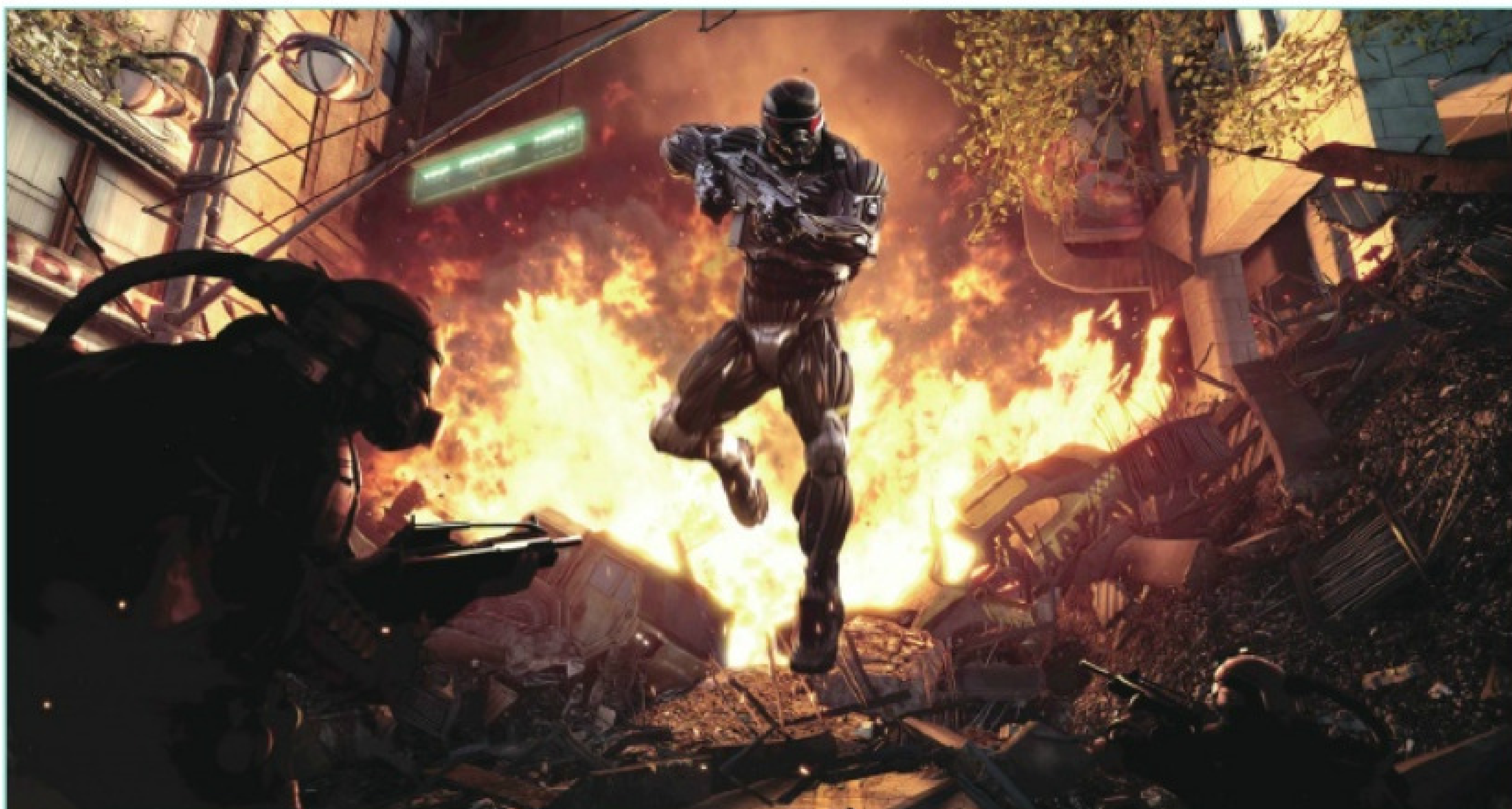

废墟里的神物就是外星飞船，而政府到底在此守护着什么秘密？


Crytek说他们这次会讲一个好的故事，通过故事玩家会真正关心当中人物的命运

英文名：Crysis 2　本刊译名：孤岛危机2　游戏类型：射击
制作：Crytek　发行：Electric Arts　期待值：★★★★


说到故事细节Cevat Yerli表示，游戏的故事他现在还不能透露太多。因为故事的走向究竟为何，目前还没有最终决定


游戏首次提供了多路线选择，而我们担心的是，如何在保证画质水准的前提下塑造一个大面积城市场景？


新一代纳米服真正超越了人类现实科技，而玩家将遭遇何种强悍到新境界的强大敌人？


钢筋混凝土丛林到底能体现多大的图像优势？从首批游戏截图中还很难看出

钢筋混凝土丛林

我们还记得游戏初代主角的代号是“游民”（Nomad），而在去年GDC的新作宣传中，主角的代号换成了“先知”（Prophet）。目前Crytek官方已经表示，本作玩家依然将扮演Nomad体验这段新故事，而故事的背景则与电影《铁血战士》（Predators）有些类似。电影的第一集发生在南美丛林，在第二集中，“铁血”选择在钢筋混凝土构成的“丛林”中猎杀人类目标。《孤岛危机2》的故事发生在前作3年之后，玩家将在被异形沦为一片焦土的纽约市的废墟中进行自己的冒险。

都市战场最不缺少的就是高楼大厦，之前EA推出的《镜之边缘》，已经告诉我们“第一人称视角”与“都市场景”这两个概念结合起来，可以玩出很多花样。但你也许不会想到，“跑酷”战斗方式也是《孤岛危机2》的一个新卖点。本作中玩家可以使用超级跳跃跨越两幢大楼，还可以从百米高度纵身跃下，不用担心，Nanosuit 2会为玩家实现“软着陆”提供充分的保障——这款游戏终于跨越现实，进入无止境的幻想境界。

背景猜想

目前为止，Crytek只公布了有限的官方截图，从中只能看到纽约市的“丛林”场景。不过，游戏官方网站上已经提供了多个预告视频供玩家观看，配合制作成员的讲解，至少能给我们一个比较生动的第一印象。

一艘巨大的外太空飞船由于内部机械故障，冲入地球的大气层，即将在纽约坠毁，当局对数百万市民进行了大撤离。奇怪的是，飞船触地后并没有发生惊天动地的大爆炸，即便如此，政府依然对纽约进行了全面封锁。数年后，这个昔日的豪华都会变成了长满绿色植物的无人区（与《我是传奇》的纽约非常类似）。除了神出鬼没的异型生物外，还有身穿纳米作战服，代号为CrynetOps的军方特种部队遍布其中，他们似乎是在守护着什么秘密。Crytek总裁Cevat Yerli表示，预告片中的这一幕将会出现在正式游戏的第三关。“此时你还没有装备CrynetOps部队身上的那套高科技作战服。”Yerli提示玩家，没有好行头，你可能将要在游戏前期“裸奔”很长一段时间。

玩家的首个任务，是找到一个名为Nathan的科学家，他会交给你一个袭击外星飞船坠毁地点、抢夺神秘生物样本的任务。在接下来的冒险过程中，图像引擎为我们呈现了全新的“丛林都市”战场环境。随处可见的废弃汽车可以让玩家轻易找到掩护，同时也让接下来的搜敌和交火变得困难重重。沙盘式开放结构与纽约复杂的交通体系相结合，使得玩家可以找到多种完成目标的途径，但也会面临被敌人前后夹击的全新难题。

Crytek表示，目前公布的信息还只是冰山一角，他们会在今年夏天公布详细资料，包括玩家们翘首企盼同时也是让“主流配置”拥有者们汗颜不已的试玩Demo，不知道你的心脏和硬件是否准备好承受这一切。P

头条新闻

■《生化震撼2》取得销量丰收

Take-Two日前宣布，由旗下2K Games发行的射击游戏《生化震撼2》（BioShock 2），其热销势头丝毫不逊色于前作。Take-Two确认，由2K Marin工作室主持开发的这款游戏，自2月9日上市以来已经卖出了300万套。相比初代《生化震撼》到目前为止的累计销量400万套，《生化震撼2》显然有望创造新的纪录，此前Take-Two曾经表示，他们希望《生化震撼2》至少卖出500万套。如果2K Games还打算再出《生化震撼3》（看起来肯定会），现在的成绩无疑是最有力的保证。除此之外，Take-Two还在3月2日的季度财报中公开了一系列新数据，其中包括《横行霸道》系列。按照财报的数据，Rockstar Games的GTA4迄今为止的全球累计销量已经超过1500万套。



热卖游戏出续集，有人看到诚意，有人泪流满面

■ 史无前例的开放世界，《黑色洛杉矶》公布细节



你是否认为看到了另一个《黑手党》？

Rockstar Games的开放世界游戏《黑色洛杉矶》（L.A. Noire）在两年前发布了一个纯CG影像后就再也没有了音讯，甚至被认为一度取消，直到最近一期的Game Informer杂志上才花了10页的篇幅完整地做了一个前瞻。根据文章介绍，这款游戏将由原先的PS3平台改为PS3和Xbox 360双平台发售。同GTA一样，《黑色洛杉矶》是一个开放世界游戏，号称游戏世界将会完全按照真实世界的洛杉矶构造，大小完全按照真实比例制作，由于游戏背景设定在上世纪40年代。游戏开发者参照了无数博物馆资料，势要创造完美的40年代的洛杉矶的景象。开发人员称，游戏所塑造的洛杉矶将会是游戏史上最猛的一个开放世界，整个城市有超过140个房屋可以进入。游戏的人物刻画据称非常精细，游戏的玩法类似破案解密，有很多新形态的任务，剧情上则据称“十分有深度”……游戏预计在2010年9月发售。

■ Take-Two在日本成立发行公司

Take Two日前宣布在成立发行公司，以便更好地在这个世界游戏业的重镇发行本公司所属的产品。Take Two此前一直委托Capcom在日本发行GTA系列游戏，而其它招牌游戏系列，如“生化震撼”“文明”等也在日本代理发行。现在新公司不仅会收回发行权，而且还会发行2K Games旗下的多款产品，不过目前确定推出的第一款产品仍旧属于GTA系列——GTA4的资料片《横行霸道——自由城之章》（Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City）。



GTA品牌在日本也是广受欢迎

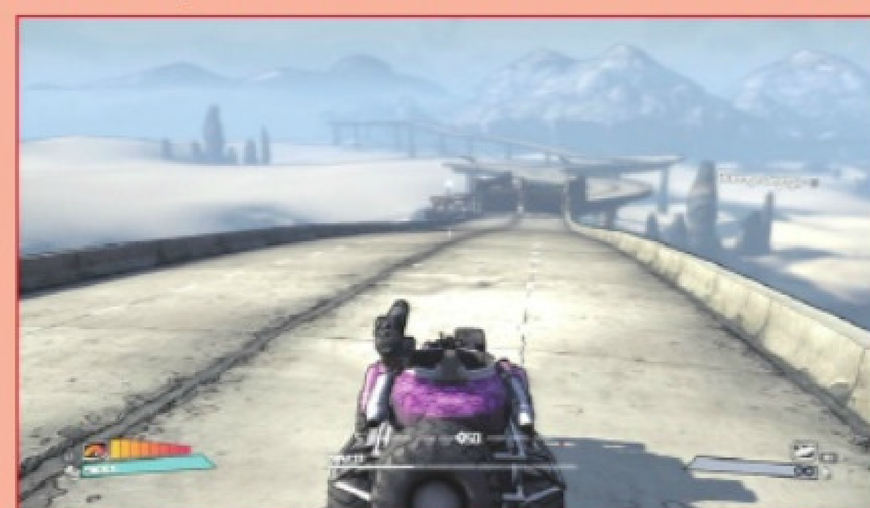
月评

■ 再度延迟

3月2日，Take-Two发布了本财务年度第一季度的财报，由于营收增长及开支减少，它在截至1月31日的第一财季净亏损减至3390万美元，Take-Two股票在当日收市后交易中应声大涨。

据Take-Two最新财报显示，它在第一财季的净亏损由去年同期的净亏损5040万美元减少至净亏损3390万美元，第一财季营收由去年同期的1.494亿美元增至1.632亿美元，增长幅度为9%。Take-Two首席执行官Ben Feder称，《边境之地》（Borderlands）和NBA 2K10推动了本财季的营收增长。Take-Two预计，第二财季调整后营收将在2.5～3亿美元之间。Take-Two同时还发布了全财年的预期业绩，它预计全年营收在7.25～9.25亿美元之间，调整后亏损在每股40美分到60美分之间。为了应对亏损的局面，Take-Two表示将裁掉15%的行政人员。Take-Two在全球共有2200多名员工，但它没有说明其中有多少行政人员。

和财报一起公布的是Take-Two数款游戏的最新上市日期。首先是《荒野大镖客——救赎》（Red Dead Redemption）宣布延期发售，从预定的2010年4月28日延期到5月中旬，甚至更晚；其次是《黑手党Ⅱ》（Mafia II），由于“开发商方面不能满意游戏的品质”，宣布延期到2010年第四财政季度，也就是8～10月间发售。在这个季度还将有Take-Two的数款大作扎堆，比如《文明Ⅴ》《马克思佩恩3》和《黑色洛杉矶》，看来Take-Two并不担心过于密集的发售期会给自己的产品线造成影响。



销量持续走高，《边境之地》颇为成功的DLC集群肯定还会继续出下去

席德·梅尔的文明V

预计发售日：
2011年第三季度

■湖北 宇文婵

■就连“文明”之父席德·梅尔都表示，“《文明V》将是回归系列本质的一代”。

“文明”，一个响当当的名字，一个任何玩家都不会诋毁的游戏系列，“教科书游戏”的典范之作。在送上这些溢美之词的同时，我们都知道，距离“文明”系列的上一部发售已近5年时间了。之间《文明Ⅳ》发售了数款资料片以及各式各样的黄金版、完整版等圈钱版本，甚至还为主机平台量身制作了一款《文明革命》（Civilization Revolution），就在玩家揣测系列的正式续集是否遥遥无期时，2K Games没有征兆地公布了《文明V》，而且发售日就在本年度（具体时间未定）。本作将采用全新的引擎，发售平台也重回PC，毕竟最适合策略游戏的仍是鼠键操作，这是无可否认的。

新引擎的表现

《文明V》据称采用了全新的画风（据称是受了经典冒险游戏《冥界狂想曲》的启发），但从目前的截图来看，具体如何运用于游戏中现在还不得而知，只是强调森林和海洋等自然环境在新引擎下将会有更优异的表现。

从表面上看，《文明V》所作的最大改变就是画面由一个个”六边形“的格子组成，每个格子上只能有一个兵种，这就对玩家的行动造成了限制，从而使得玩家所作的每一步决定都显得相当重要，更具有战略意义。地形在本作中也有举足轻重的意义，比如位于高山上的部队将有视野的加成，其中炮兵的攻击力还会加强不少；而河中作战的士兵攻击力将会降低，受伤的部队可暂时隐藏于树林之中等待恢复。本作中还将有“前线”（Frontlines）的设定，前线离城市越远越好，因为一旦前线被攻破，城市也会随之失去。


画面由六边形的格子划分是本作最大的改变


游戏中的城市和部队，都是通过格子来表现的


铁血首相俾斯麦是近代德国崛起的关键性人物

文明的首领们

在《文明V》中，各个文明的首领将会更符合史实，比如伊丽莎白女王会倾向于海战且占有明显优势，拿破仑则会建立起一支庞大的军队，俾斯麦会不遗于力地在自己的国家周围兴建工业据点。每名首领都会以本国的语言说话，包括古老的印加人使用的盖丘亚语。当然，每句话都会配以英文字幕。现在已知的新首领有武则天、华盛顿、织田信长和哈伦·拉希德（Harun al-Rashid，阿拉伯首领），看来这次大家可以在游戏中听到说中文的女皇了。

首领的特性也会影响其在外交方

英文名：Sid Meier's Civilization V　本刊译名：席德·梅尔的文明V　游戏类型：回合策略
制作：Firaxis Games　发行：2K Games　期待度：★★★★☆



弓箭手可产生爆炸式的范围攻击（即不限于一个格子）



河中作战的士兵攻击力会降低



高山上的部队会占据地形优势



当前线被攻破城市也将不保



美国国父华盛顿

面的政策，他们被赋予了全新的AI，会有自己的议事日程以及处世法则，会寻找最利于自己的方式以便获得胜利。但同时也会加入一些随意元素，以防玩家能轻易猜测到NPC的企图。

广泛的联盟

为了鼓励文明之间的联盟，玩家可以与其他文明签定“研究协议”，共同研究某项新技术，研究完成后双方都会获得此技术。此外，如果与某个只拥有一所城市的文明结盟，所获得收益将比征服它大得多。各个文明的奇迹也是必不可少，比如修建空中花园将增加人民的幸福度。游戏中的蛮荒种族会有自己的城市，如果放任不管的话在游戏后期他们会变得异常强大，玩家需要征服所有的野蛮人城市，以便彻底消除他们所带来的威胁。

地图中还会有一些由AI控制的小型城市，它们既不会发展壮大更没有统治世界的野心，起初会处于一种中立的状态，对这些小城玩家可以选择友好、冷漠或是敌对的方式。如果玩家进入一座已与其它文明结盟的小城市的范围，它会明确自己的态度，警告你不要再靠近，选择无视的话可能会带来不可估量的后果。最后，“宗教”的设定在本作中被取消了，首席制作人John Shafer声称，这是由于文明之间的外交活动被宗教给分开了，他希望去除了宗教限制后的联盟将比以往具有更深远的影响（当然，以今天的世界形势，取消“宗教”这个烫手的设计也不失为明智的选择）。

浓缩的人类文明史

我们目前所知道的《文明Ⅴ》大概就这么多。事实上，《文明Ⅴ》已经秘密开发了两年多，目前已接近完工，大约有50名开发人员正在进行最后的冲刺。在动作、射击游戏大行其道的今天，“文明”守住了回合制策略游戏的最后一块阵地。在经过游戏机化和Facebook化的剑走偏峰后，这个系列终于回到了正轨，就连“文明”之父席德·梅尔都表示，“《文明Ⅴ》将是回归系列本质的一代”。

“科学技术是第一生产力。”

如果你想在短短几天内深刻理解这句话的含义，最好的方法就是找台电脑，装上这款叫《文明》的游戏。一番操控之后，“第一生产力”的概念肯定让你刻骨铭心。虽然只是一款游戏，但《文明》却好像一部高度浓缩的人类文明史，特别是其独特的政治、经济、军事、技术的模拟体系，给每个玩家都留下了极其深刻的印象。从某种意义上讲，文明就象是一本教科书，不但向你展示了人类文明的发展史，还生动地再现了一个浅显而深刻的道理：落后就要挨打。我们中没有几个人能在文明的发展历程上添加太多内容，更不可能有人能在有限的生命里体验人类所有的文明，直到《文明》的诞生。

《文明》的诞生

1990年，席德·梅尔（Sid Meier）和他的MicroProse公司正陷于无止境的飞行模拟游戏的开发中，这让他感到十分苦恼，他迫切地想要开阔自己的视野，扩充产品线。不顾公司中其他成员的反对，他作出了一个打破了公司现状的决定——要制作一款以人类历史为模板的史诗级电脑游


《文明Ⅱ》在图像和战斗系统上都有质的飞跃



DOS下《文明》的画面，是否能勾起大龄玩家的美好记忆?


《文明Ⅲ》发售了两款资料片，《征服世界》由于各方面的改进受到玩家的赞许



《文明Ⅳ》采用了全新的3D引擎，将系统推向新的巅峰

戏，《文明》就这样在众多人的反对中诞生了，并在随后的若干年里，影响着包括你我在内的所有玩家，与从业人员。

很少有游戏能像《文明》一样，拥有几乎无限的重玩性，让玩家沉迷其中无法自拔。在这款浓缩了人类几千年历史的游戏中，玩家可以生产单位，也可以研究科技，可以建造属于自己民族的世界奇观，同时也得防范敌人对你的觊觎。游戏将人类科技与文化的发展进程配合得天衣无缝，它给玩家带来的满足感是任何其他游戏所不能代替的。随机生成的地图和玩家的每个选择都可能导致不同的游戏进程，从而带来不同的体验，因此它的重玩性是其他游戏所无法比拟的。

战略游戏的4EX要素——探索（Exploration）、灭绝（Extermination）、开采（Exploitation）和扩张（Expansion），都在《文明》中被科学、有趣地融合在一起。玩耍这款游戏，就好似把人类文明的发展史重新温习了一遍。据说在有的美国学校里，历史老师会把《文明》这款电脑游戏作为一项作业布置给学生，让他们在寓教于乐的愉悦氛围中切身体会人类文明的发展脉络，了解推进历史前进的主要动力。这显然比课本上那些枯燥的数字和公式化的叙述要吸引人得多。

文明的真谛

有时候我们会想，人类文明的真谛是什么？也许你我当中没人能回答这个问题。但在《文明》中，我们可以用两种截然不同的游戏方式来完成文明的进化。一种就是战争，用武力去征服其他所有文明，以战养战，手持核弹狂轰滥炸，但这是目光短浅的军阀和涉世未深的王子们爱干的；另外一种就是发展科技，提高他们的生活质量，而不是满足于征服更多的人口。你的土地在不懈努力下被逐步开发，道路纵横，万里良田一块接着一块，一眼望不到边；沼泽被填平，污染被杜绝；人口密集，贸易繁荣，人民安居乐业，科研迅速发达。最终研发出外星飞船，去开拓一片全新的天地。由此可见，在《文明》中，发展无疑是对这个问题的最佳回答。文明的意义在于发展，而不是征服。

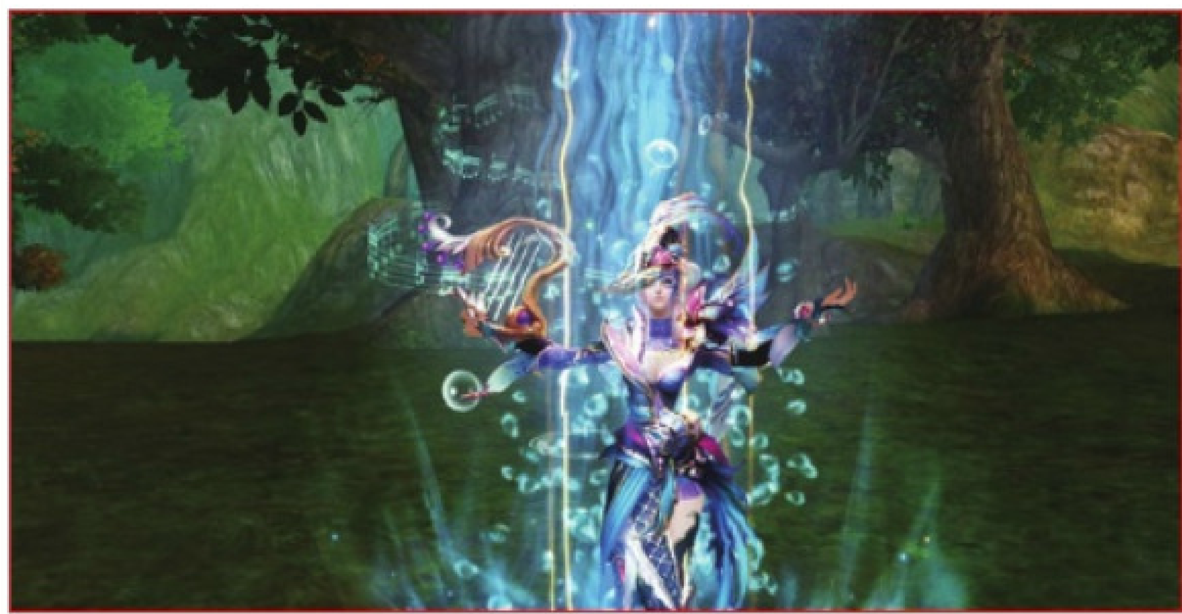
《文明》的成功也让席德·梅尔当之无愧地成为最顶尖的制作人，就连那些最苛刻的评论家也不吝赞美之词。他的一位同行这样评价他：“席德为早期游戏业带来的创新和见识远比其他设计师要多得多，他激发了人们涉足游戏圈的欲望。在我看来，他是迄今为止最伟大的设计师，同他相比，其他人只能算是不错而已。”

知识性、趣味性是席德·梅尔在设计游戏时首要追求，这归于他对游戏本质的把握。20年前电脑游戏的画面、音效等方面都存在局限性，但它的交互性特质却是电影、音乐或小说所无法比拟的。只有充分展现这个特性并融合进其他的要素，才能保证一款游戏的成功。他曾经在一次采访中谈起自己的成就：“我想这一切主要归功于丰富的阅历，我从头到尾一直在游戏圈里工作，目睹了游戏业的整个进化过程，这赋予了我一种以历史的眼光观望未来的态度，使我不必疲于追赶。”

回合制策略游戏作为桌面战棋类游戏的衍生物，已经逐渐被游戏界淘宝，可席德·梅尔的“文明”系列却成功利用了这个“劣势”，并且仍旧用回合制那种需要花费大量的时间才能完成一局的特点，来展现人类文明数千年。

头条新闻

■《神魔大陆》旗舰封测

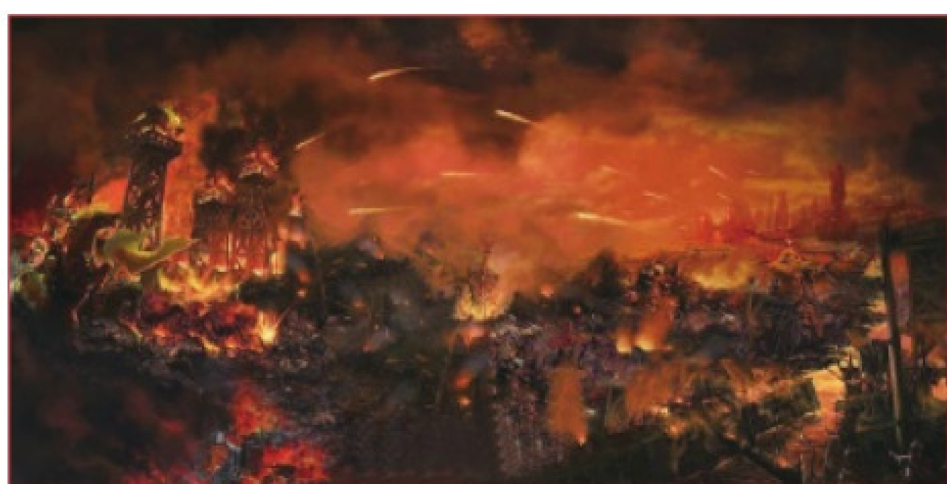


完美时空旗下多国研发，面向全球玩家的奇幻网游《神魔大陆》于3月25日开启旗舰封测。封测阶段中，开放五大种族：人类、精灵、矮人、巨人、血族；八大职业：战士、法师、守护者、牧师、刺客、血魔、火枪手、吟游诗人。并开放噩梦游乐场、海威要塞、神之试炼、栖溪谷、迷失灯塔、帝王谷、道标要塞七个副本供玩家体验。

封测中除开放多种装备及武器外，还有装备强化、装备鉴定、装备宝石镶嵌、装备刻名及装备符文镶嵌系统。装备系统加入“耐久度”概念，玩家死亡后，将不再掉落人物经验，而是装备耐久度，同时开放坐骑系统。除五种族通用坐骑外，每个种族自己独特的坐骑也会登场。封测版本中还拥有涵盖种族技能、职业技能、XP技能、天赋技能在内的技能系统，包含了社交家、探险家等创新职业在内的副职业系统等基础系统。

在测试期间，官方举办包括主题活动、日常活动、循环活动等内容。玩家以7天为一个周期，每天经历不同活动主题，分别为：舞台、信念、伙伴、探索、经验、欢乐、黄金。

■《降龙之剑》封测资料片



《降龙之剑》于3月23日首次推出封测资料片“义海情天”。此次封测资料片包括历史副本、多人战场、天气系统、全新地图装备、系统变化等新内容。

在战略副本系统中，玩家可体验指挥战斗的乐趣。“改变历史”是《降龙之剑》“义海情天”资料片中新增战场“长平之战”的一大特色，玩家可在“长平之战”中帮助秦赵任意一方，起到操控战局之用。资料片中出现的“PUE天气操控系统”是《降龙之剑》特色之一，通过与游戏中随机出现的天气进行互动，玩家的战斗、PK将受到更多影响，增添更多变数。

《降龙之剑》全新答疑解谜系统随封测资料片同时开启，游戏主策将会以朋友身份随时解答玩家疑问，收集玩家建议。在玩家为《降龙之剑》提出建设性意见后，有机会被邀请参加《降龙之剑》玩家线下见面会，与游戏主策面对面探讨《降龙之剑》未来的发展趋向及玩法，同时还能获得主策赠送的“兄弟情义惊喜礼盒”。

■《神鬼传奇》公测一周年

为庆贺《神鬼传奇》公测一周年，《神鬼传奇》“周年狂欢版”上线。“周年狂欢版”中开放跨服战场、五大职业全新技能，并加入“海神雅典娜”“冰封要塞”“恶灵古堡”等PvP、PvE新场景，杀死Boss掠夺神物可以升级“神谕首饰套装”。新增雕像系统，让玩家有机会把角色形象、角色名称铸造成雕像置于城内。

此外，《神鬼传奇》还对剧情任务、系统活动、装备系统等内容进行调整，全新的白色中立地图也即将向玩家开放。

月评

■融合

《神魔大陆》终于较大范围封测，算是近期完美旗下最重量级的一款作品。从宣传上可以看到，PEM一直在强调多国研发和面向全球。

完美断不会以身试法做款欧美范儿浓厚的作品出来挑战自我，毕竟中国还是主战场，从各种设定来看与中国玄幻、古代神话也没什么联系，倒是与韩国最新几款大作有些许相似，所以我想可以理解为一种中国式奇幻，虽然是个挺奇怪的名字，但相当合适。

稍微往前思考一下，韩国游戏是如何日渐式微的？并不是韩国游戏做的不好了，而是国产作品变好了，在那个年代有一批对游戏抱有热情的家伙对韩国游戏做了全面分析，以此为基础，在“中国人最了解中国人”这种先天优势下，制作出一批更符合中国玩家游戏习惯的中国式韩游、日游，这才渐渐获得玩家的信任和喜爱。

WoW出现后，马上被解构和分析，几乎和当年用来对付韩国游戏的手段一样，一下子人人都“奇幻”了，但是却没有重现“超越”。这里有很多原因，比如“暴雪”本身就是原因，也有人说当年那代有热情有能力的家伙已经逐渐退出历史舞台，游戏行业青黄不接。但无论如何，这种“融合”的方向无比正确，包括咱们的历史，“融合”正是其发展规律之一。

问题是如何“融合”，PEM能否取得成功、为游戏行业带来启发还都不可知，不过从国产网游行业角度看的话，这种尝试绝对越多越好，不然绝对会再次被“韩流”无情侵袭。P



PEM的人设完全符合国内主流审美观

梦幻诛仙

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://mhzx.wanmei.com/

■北京 冰糖

小谈《梦幻诛仙》“天下归心”

《梦幻诛仙》的任务非常丰富，大量的剧情任务和日常任务，不仅能体验无限乐趣，还能获得丰富金钱和经验。升级靠任务，这是梦诛人都知道的秘密。“天下归心”是《梦幻诛仙》近期才开启的新任务，这个任务能获得大量金钱奖励，非常值得一玩，不过这也引来了颇多的争议。从何说起呢？那就从如何做“天下归心”任务开始吧。

如何完成“天下归心”任务？

等级要求：70级+

每天都可以去做的任务。这个任务和师门任务是息息相关的，要先完成每天的师门任务之后才能得到道具“物资征集令”。每完成一次师门任务能得到1个物资征集令，要先完成20次师门任务才能得到足够的数量去做“天下归心”任务。

然后找到NPC“户部尚书”（京城），对话之后接任务。任务内容要求玩家去收集高级装备或者武器等生产品，将该物品交到完成NPC手中，便会得到大量的金钱奖励。这些东西在市场上都可以买到，完成起来超级简单的。如果你自己会制作的话，当然更简单啦。

“天下归心”任务带来的影响

大量金钱是这个任务的最大亮点，有多少钱呢？70级的有12W，80级的有15W。等级高了花钱如流水，怎么能放过这种赚钱的机会？所以70级以上的玩家没谁不去做的。

其实这是好事情！既支持了高等级玩家的经济，又提高了环装的价格。先说说高等级玩家可以从这个任务得到大量的金钱，这样点技能就有了最基本的保证。就算是平民玩家也能够在游戏里过得比较好。这样的福利人人有份，是策划组送来的好礼。

第二点是和生产有关系的。最初生产系还是很赚钱的，尤其是武器制作。后来套装、礼包出现了，装备和武器就都卖不起价格来了。制作等级越高成本就越高，可是市场价不行，于是学制作的人“杯具”了。“天下归心”任务开放后，高等级制作商人的人生悲剧变为喜剧。如果以前囤积了不少的70以上环装，那么真的发达了。就算没有囤积只要你制造技能等级够高，收购材料来做也赚了。很多人眼红制作商赚钱了，开始进行声讨，不过请先想想别人辛辛苦苦冲制作技能的时候，你在干什么？

凭心而论，一个任务带动了经济的发展，让所有人的生活都能富裕起来，到底有哪里不好？

有人说这任务便宜有些游戏币工作室了。这种论点真是一棍子打死一片，有点荒谬。“天下归心”任务要求70级，而且要完成20次师门任务，这就是个门槛。如果是30级就可以做这个任务，那么倒真是便宜刷游戏币的人了。70级是现在的主流级别，虽然节日活动和线上活动挺多的，但是要练一个ID到70级还真不是个容易的事儿。的确，很多工作室依靠无数个小号刷，可是有多少70的号可以来操作？就算是收购一批70的号在手上，还要每天刷20次师门再做“天下归心”。

再来说下另外一个对此任务进行声讨的，是游戏里投机倒把的商人。有人哭着喊着说自己的商店被洗劫了，原因就是“天下归心”任务出现，一夜之间店铺里的环装售空。这个哭诉太扯了！第一，你放在商店里的东西不就是卖的么？第二，价格卖多少也是你自己标的。第三，市场风云突变是很正常的事情，如果是因为自己没有预料到市场情况亏了，那能怪到谁身上？怪谁也不能怪个任务吧，这个罪名实在是莫须有。以前商店里2万一个的环装，被别人买去了，卖个7W5，心里不平衡这是可以理解的。但是不能说这任务不好，是吧？

既来之则安之，其实制作商人应该高兴。虽然一时间有些不太平衡，但是长久来看是对制作业有促进作用的。环装是消耗品了，这样就可以小赚点，利用这些钱再来发展生产。未来是很美好的，所以别抱怨啦，赶紧留着精力去搞生产吧！


“天下归心”海量金钱让你富甲一方


20级可以领取师门任务


调整后师门任务奖励大幅增加



每做完一个师门都会获得“天下归心”任务物品

诛仙2

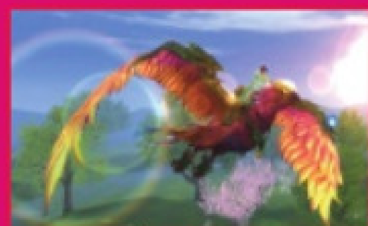
●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://zhuxian2.wanmei.com/

■北京 夜色浅蓝

享受《诛仙2》天空之旅

在浩瀚的天空中，怎样才能展示出你独一无二的个性？《诛仙2》多款王牌飞骑，每一款都拥有与众不同的名称和外形，让你在享受刺激空战的同时，还能展示独特品味与个性。接下来就为大家介绍《诛仙2》中的“飞骑之最”，大家选择时可以参照一二哦。

最威严的金鹏



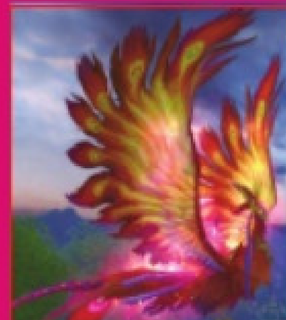
鹏，乃是《庄子·逍遥游》中所记载的巨大神鸟——鹏之背脊，看上去有几千里之宽；展翅后，其双翼如天上的云幕。鲲鹏的巨大虽然没有人能亲眼确认，飞骑金鹏继承了神鸟鲲鹏的威严气质，也是众多帅哥理想中的飞骑，当然也是带MM出去兜风的拉风飞骑哦。

最神秘的青翼蝠王



它是暗夜的使者，有着令人畏惧的捕食习性。玄青色的巨大身躯，数米之宽的超大翼展，闪耀着诡异青光的双眼透着一股神秘气息，令人过目难忘。

最光彩的火凤



周身火红的羽毛仿佛刚经历涅盘重生，散发着炙热光彩，飞舞时更有点点金色火星飘落，那么耀眼夺目。硕大华丽的双翼，一身火红的翎羽在阳光照耀下仿佛燃烧着的炙热火焰，飘逸的凤尾上更妆点着一片片钱眼图案的美丽花纹。

最犀利的夜枭



夜枭，黑夜中的魅影灵兽，传说中死神的使者。尖锐的喙和爪让它在战斗中更具攻击力。

一双散发着金黄色光芒的眼眸凌厉有神，一身靛蓝色羽翼让它在黑夜中更有魅惑之力。

最冷艳的碧落



空灵清透的碧落总能给人一种冷艳、绝美的感觉。如宇宙陨石般从天空中飞掠而过的清透，如临仙镜一般的绝美空灵，为驾乘者带来一股沁人心脾的清凉之感。

最俏丽的玉如意



玉如意清秀、飘逸的气质吸引了无数玩家的目光。它浑身散发着祥和仙气与神韵，更有多种珍贵宝物珠联璧合，使其成为一个空前高贵的收藏品。

最霸气的鸿飞



鸿飞拥有着极尽奢华的独特外形，不断旋转的四棱刀刃寒光闪闪，霸气凛然。刀柄上更是环绕着无数镂空的青铜人脸面具，沧桑而高贵的造型为鸿飞增添了一抹神秘气质。

最耀眼的龙骧



有一把宝刀，亮如炙焰，漫天火龙飞速环绕其剑身，祭起圣器无与争锋，这就是被奉为神明般的霸气之刀——龙骧，霸王力拔山兮气盖世，它代表的是一种权利和地位。

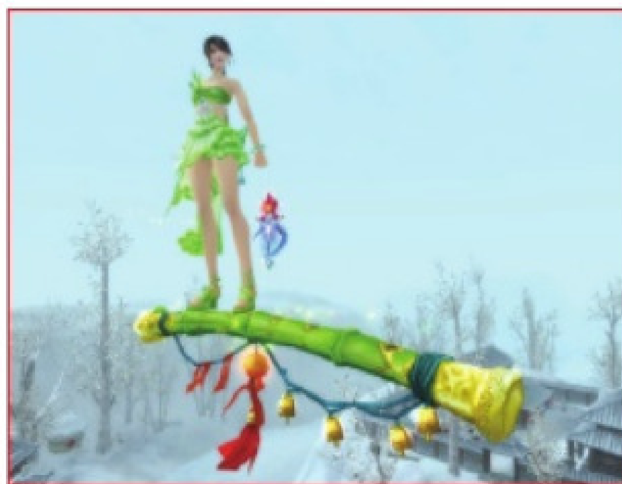
最华丽的云梭



巨大的彩色羽翼带你遨游天际，与帅气飞宝截然不同的云梭，仿佛一只翩然纷飞的蝴蝶，又像一只骄傲的飞鸟，带你游遍美丽的奇幻山河，是无数女侠们的心爱之物。

最优雅的空瑞

碧绿的竹箫飘逸出悠扬的箫声，伴着清脆的铃音，在风中叮当飞舞。踏箫而行，破云而出。



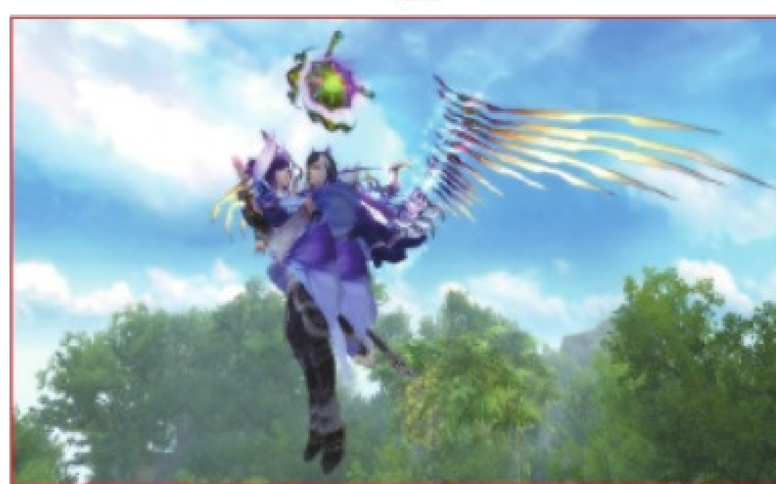
最精致的承影

远古黎明中，天色黑白交际的一瞬间，闪现一个飘忽的剑影，承影便是这样一把神秘的上古古剑。御剑飞行，众多修真者的梦想之旅。



最炫丽的羽皇

全新超炫的浪漫羽翼——羽皇，华丽的羽翼造型，炫酷的金属质感，大气而不失浪漫。P



神鬼传奇
●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://sgcq.wanmei.com/

■北京 蓝罐曲奇

《神鬼传奇》小资女的跨服PK奇遇记

睁开眼睛，唔！天气晴朗，是个好日子。身为亚特兰蒂斯的子民果真不错。市容整洁，看——每幢房子，无论是政楼还是民居，前门后院可都中满了小花儿，植满了树哇！这么美好的早晨，不出门逛一逛，可不是埋没了我这小美人么。



赶紧眩晕一阵，卷起龙卷风，身穿那闪闪发亮的灵魂圣衣，虽称不上珠光宝气，但就凭圣衣的华美外观那也算得上是小资一名哦。作为《神鬼传奇》一周年生日，出门前对着主的塑像起到十分钟，祝愿游戏生日快乐的同时，又祈祷着今天能遇上几个脑残的，好让他们在跨服战场进错阵营，给本姑娘赚点荣誉。嗯嗯，出发啦！

注意，眼睛向前，不对身边的男生斜视，别看他们，轻轻地、矜持地走过。这是闺中密友教的绝招，他们都说这招万试万灵。这不，有许多个小男孩就前来搭讪，问我是不是去报名跨服战场的。本姑娘可是很清高的很，怎么可能理会这些臭男人呢？想得到我，就用PK来赢我！

好啦，约上几位公会战友报名跨服战，安心等待战场开启吧！因为咱们这群人都是100级以上，装备全砸4～5级宝石，全身+7，所以咱们是在黄金战场大厅。

战场开启后，发现咱们阵营有两位特别奇怪的主儿，一个叫天之茫，一个叫海之沧，一个劲儿地嚷嚷着，“牧师别PK，注意队友的血量！牧师！BUFF！BUFF！”我寻思着，是不是起错名字了？应该是天之苍，海之茫才对呀。

乱军之中取敌上将之首级，唯吾是也。于是乎，我挥舞着手中的牧师手杖，紧跟大部队跑，大家去哪我去哪，毕竟战场什么的，最不适合群P的就是牧师了！

当我们阵营来到一个广袤的开阔平原时，前方出现大群敌军。心里一乐，冲锋，加血，精神鞭打！只见天上冰雹，地上陷阱，万箭穿心！我回血，我加Buff，我加防御盾，我苦修！

可谁又能明白牧师的苦衷呢，保护加援护，冷不丁地战场频道还出现一句“牧师死哪去了，不加血？”

好好好，本小姐为了战场荣誉，我冒着被群P砍死的危险冲出来给你加血。如此反复，看着身边的法师朋友，不用杀入敌阵，也不用担心敌人的鬼魅和队友的冷眼，一个劲儿地远程放着控制术。

虽然我这小牧师在战场里只是个小角色，但是本小姐那一流的飞龙探云手可是一级棒。趁着敌军不注意，这刷新的资源点又被我占了。哎哟哟，看看看，敌军锁定我为目标了。这又怎奈何得了我呢？切换法器，就是你了！瞬间，我成功抵御了敌方的N次攻击，返回己方队伍让队友帮忙解决身后的尾巴。

杀人，抢资源！看着队友们一次一次冲锋，一次一次势如破竹，我屁颠屁颠地跟着群P队友身后，他们也很关照我，不让我大幅度掉血，有奶妈才有胜利的希望嘛……五大职业各司其职，我的首轮个人跨服战场，告捷！



太古年兽—火麒麟



探险之旅



奋力杀敌



一代主神

降龙之剑

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://xlzj.wanmei.com

■北京 竹子

千般玩法任你挑，《降龙之剑》线上活动介绍

《降龙之剑》是款适合多种玩家的综合型游戏。喜欢体验剧情的玩家可以在《降龙之剑》中玩到由副本系统、大头像对话系统演绎的主线剧情。喜欢PK的玩家可以在《降龙之剑》享受到战争级的PK战斗。对于不能经常上线的玩家，《降龙之剑》也给予特别的照顾。

在《降龙之剑》中，几乎每天都会安排一些独特的线上活动。这些活动的游戏方式各不相同，都能给玩家带来丰富的奖励。缺少上线时间的玩家只要能赶上这些线上活动，一样可以轻松获得大量的游戏奖励，还省去了日常练级的劳累。

《降龙之剑》的线上活动可以分为两大类——休闲类和竞技类。休闲类活动对玩家的等级装备以及战斗力的要求不高，有些活动都不需要玩家战斗，就可以为玩家提供大量的金钱和经验奖励；而竞技类活动对玩家的战斗能力要求比较高，有的还要和其他玩家竞争，但相应的，活动奖励也比休闲类更加丰厚。

休闲类活动

揭皇榜

这是一个适合所有等级玩家的悬赏型任务。

每天系统都会在皇城布告上宣布一些悬赏怪物。玩家只要接受悬赏，消灭指定怪物，就可以得到相应的金钱奖励。被悬赏怪物的等级范围较广，不同等级的玩家都可以找到适合自己的怪物，并且有些怪物只要消灭1个就可以完成悬赏，性价比非常高。

我最个性

“我最个性”活动以答题的形式出现，但这并不是一个考验玩家知识的活动，而看玩家对群体心理的掌握情况。在活动中，系统会自动给出一些问题和选项，各个选项并没有对错的区别，玩家可以任意选择答案。系统按照选择每个选项玩家数量的多寡来给予奖励，选择该选项的玩家数量越少，玩家获得的奖励就越多。玩家的主要任务是判断其他玩家的选择倾向。如果您不善于判断也没有关系，因为这个活动的参加成本很低，也可以当作一个能免费获得经验的机会，随便选择答案。

拳王争霸赛

20级以后，玩家可以在每周日参加“拳王争霸赛”活动。简而言之，“拳王争霸赛”就是玩家和玩家之间的猜拳比赛。报名活动的玩家会被系统自动分配对手进行猜拳，最后系统会根据玩家的战绩，给予玩家相应的奖励。“拳王争霸赛”拥有对抗元素，却并不依赖于玩家的等级，装备，游戏模式非常休闲。这一活动给那些缺少等级装备优势的玩家获取丰厚奖励提供了机会。

科举

“科举”活动和“拳王争霸赛”活动类似，也需要玩家20级以后才能参加，也是在周日举行。不同的是，“拳王争霸赛”有一定的对抗元素，而“科举”活动则完全靠玩家自己的努力。

报名“科举”活动以后，玩家要应对考官回答一系列问题。这些问题涵盖的范围非常广，不仅是一次对自己知识储备的考验，也是一次扩展课余知识的好机会。每一次正确回答问题，玩家都可以得到大量的经验奖励。累计正确回答一定的题目数，还可以晋升到更高级别的考试中。

虽然“科举”活动问题涵盖的范围很广，但玩家如果能够灵活运用搜索引擎，那么正确回答问题并没有难度。只要能按时登录游戏参加活动，就可以轻松得到大量经验。

猜灯谜

除了“科举”活动外，玩家还可以通过“猜灯谜”来获取丰厚奖励。“猜灯谜”活动附加了一定的要求，要求玩家的等级要达到20级，而且活动有一定抢答特性。活动开始后，指定地图内会出现很多灯笼，只要能抢先回答出灯笼上的问题，玩家就可以获得大量经验奖励。但也不能为了抢灯笼而胡乱答题，因为在每次活动中玩家可以回答的灯笼总数是有限的。所以参加这个活动应该同时具备速度和准确性，比“科举”活动对玩家的要求更高一些。



揭皇榜



拳王争霸赛



凤求凰



闯过300环

凤求凰

“凤求凰”是个鼓励玩家之间互动的趣味活动。“凤求凰”的活动要求很简单，在活动开始以后，30级以上的玩家要进入指定的房间，之后玩家的角色形象会根据自己的性别有所变化。活动的内容是要求男性玩家把女性玩家抱到指定地点，就可以获得大量经验奖励。但是女玩家在这个活动中有权力攻击男玩家，所以男玩家要先和女玩家沟通好，才能完成活动。

“凤求凰”活动的要求并不高，对女性角色更是大为照顾。这是一个给玩家增加趣味性，增进男女玩家互动的休闲活动，也给玩家们提供了一个可以获得大量经验的机会。

闯过300环

50级以后，玩家可以参加“闯过300环”活动。这个活动每周只举办一次，任务的完成期限只有30分钟，一共需要完成300个任务。较为苛刻的条件换来的是丰厚的奖励。随着玩家累计完成任务数量的增加，奖励也会变得越来越多，而且这一活动有三个难度等级可以选择，玩家能够根据自己的实力选择更适合自己的难度。

竞技类活动

夺宝奇兵

30级以上的玩家才可以参加这个活动。活动开始后，玩家要根据提示到指定地图消灭指定怪物。各种怪物都会掉落奖励物品和特殊道具，使用特殊道具，玩家可以兑换到一些稀有物品。和前面几个不需要战斗的活动不同的是，“夺宝奇兵”活动以战斗为中心。玩家不仅要同怪物战斗，还要和其他玩家竞争，因而这一活动更适合那些对自己战斗力有信心的玩家。由于拥有很强的竞技性，“夺宝奇兵”的奖励也会比之前几个活动的奖励更为丰厚。

魔尊降临

这是一个非常有趣的线上活动，当等级超过30级以后就可以参加这个活动了。

“魔尊降临”模式有点像近几年在《反恐精英Online》《穿越火线》等射击游戏中流行的“僵尸模式”。在活动的时候，系统会自动选择一名30级的玩家，把他变成“魔尊”。该玩家还可以指定另一名玩家变成“魔尊夫人”。此时，所有的玩家都可以同“魔尊”和“魔尊夫人”战斗。在战斗中被“魔尊”和“魔尊夫人”以及他们手下杀死的玩家，都会变成“魔尊”的随从。“魔尊”的势力就如同僵尸感染一般，可以越变越强大。因此无论是要消灭“魔尊”的普通玩家，还是扮演“魔尊”一方势力的玩家，都有大量策略可以选择，也能够获得丰厚的经验奖励。

门派竞技

这是一个给喜欢战斗竞技的玩家们准备的任务。30级以后的玩家可以在活动的时候报名比赛。竞技比赛以门派为单位，玩家只能和本门派的同门对抗。经过多次比赛获得胜利的玩家可以成为本门派的首席大弟子，并且该玩家的形象和名字将在门派内出现。

“门派竞技”是一个非常强调战斗技巧的活动，虽然30级以后的玩家都可以参加，但要想获得好名次，对玩家等级和装备的要求非常高。可以将自己的形象和名字出现在本门派里的无形奖励非常吸引人，每次活动都会有大量玩家报名。

皇城保卫战

“皇城保卫战”活动开始以后，在皇城内会随机出现一些怪物和法阵，玩家可以消灭这些怪物，或者进入法阵去挑战更为厉害的怪物。和这些怪物战斗，玩家都有机会获得大量的金钱和装备奖励。当然，这对玩家的战斗力是一定的考验。

迷宫探宝

活动开始后，玩家可以进入一个庞大的迷宫进行探险。迷宫中充满了各种机关和宝藏，还有传送师会把玩家传送到随机的位置，每到达指定层数的玩家都可以得到一定的奖励。前三名达到最深迷宫的玩家还可以获得非常丰厚的系统奖励。

迷宫是2D角色扮演游戏的精华元素，“迷宫探宝”活动考验的是玩家探索迷宫的能力，不仅是一项充满竞技性的活动，也满足了玩家对经典的迷宫模式的怀念。

《降龙之剑》的线上活动非常丰富，同日常的游戏元素不同，线上活动的特点是：奖励高、互动性强。如果能掌握全部线上活动的时间，及时参加这些活动，那么练级和获取装备将会非常轻松。P



夺宝奇兵



魔尊降临

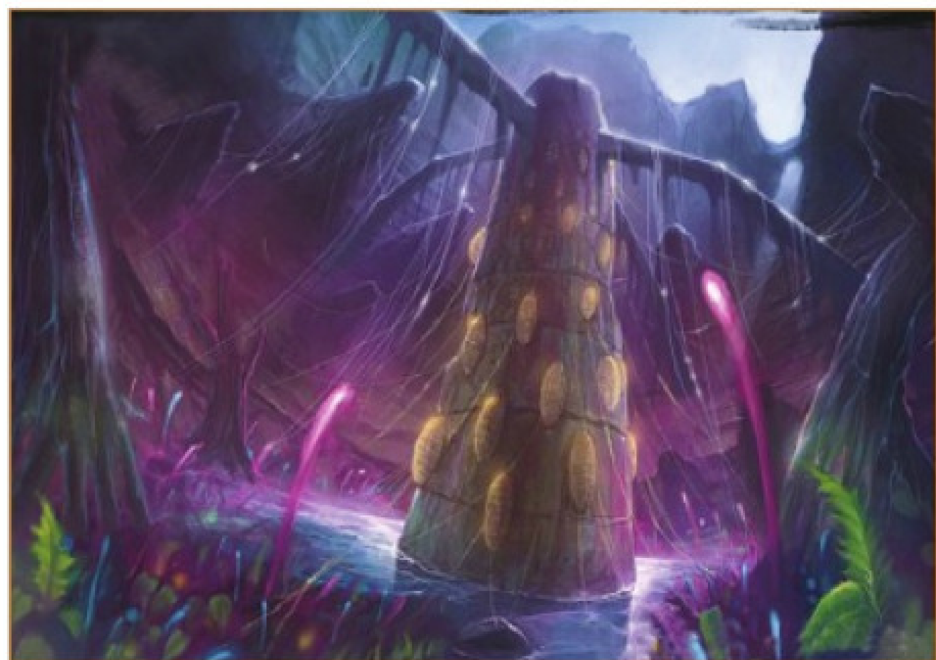


迷宫探宝


参加活动有机会获得各种称号

头条新闻

■ 第九城市公布《神仙传》



3月12日，第九城市正式公布首款自主研发2.5D神话网游《神仙传》。《神仙传》由第九城市投资的杭州火雨网络科技有限公司开发，以中国上古神话为背景——一个中土修仙世界。

根据中国神话故事，《神仙传》将各种族和职业体系相融和，职业划分为八大门宗：圣、精、佛、仙、妖、魔、鬼、怪。各门宗通过不断修真，意在成为第二次封世之神。《神仙传》紧扣修真主题，玩家在游戏中可以进行凝聚，幻化，融合，修炼等多种不同玩法，八大门宗可以演化出八套风格完全不同的元神修炼法，并能在游戏后期扩展出元神战场、元神活动、元神竞技等多项内容。《神仙传》在玩家体验跟玩法细节上也进行了创新，游戏中怪被打伤后就有可能会幻化成不同本体，也有可能变成可抓捕的宠物，还有可能触发连锁任务。《神仙传》还拥有变身系统、洞府系统、复式五行技能系统等多种游戏特色。

■《名将三国》三月新版



《名将三国》三月最新版本“四神幻境”上线，推出四神幻境、赤壁大战、华容道、神器降临、装备精铸等全新内容。

四神幻境是一个有数百层之多的幻境，四方神兽幻化出部分关卡试炼玩家，其中以还未下凡的玄武幻境最为困难。当参加试炼的勇士闯过一方幻境后，即可获得神兽认可，得到神兽给予的奖励。

赤壁之战，玩家角色等级达到51级，完成任务“万众期待的大战”后可以进入。火烧赤壁关卡仅显示两张小地图，一张为玩家当前所在的地图，另一张为Boss地图，玩家进入关卡中传送门会随机传送到一个关卡地图内，有些为普通地图，玩家只需要杀死当前地图内怪物即可通过，有些关卡内包含一些小游戏，玩家需要完成游戏后方可通过，直至传送至Boss地图，杀死Boss后通关。

■《王者世界》推出VIP服务



目前在《王者世界》中消费古币数额超过100万古币的玩家都可以成为VIP。成为VIP后可获得实物奖励：王者世界抱枕、挎包、靠垫三选一，消费超过50万古币的玩家可获赠靠垫一个，消费古币数额超过50万的玩家以及VIP玩家还可以获得在游戏中特有的爵位称号。VIP玩家24小时内充值满500元，联系VIP专属代表确认无误后，会获得游戏道具奖励，该活动奖励会不定时更新，均会在以后的箱子中出现。

《王者世界》VIP服务还包括：游戏内角色生日祝福、VIP玩家专属GM指导、重大游戏动态提前通知、缩短处理时效、充值误操作处理服务、角色改名等。

月评

■ 仙“境”

小时候被问到长大后想做什么时，我的答案虽然不是神仙，但也差不多，反正就是那种不愁吃喝，每天逍遥自在，俯视着芸芸众生，没事儿露一手神迹便让草民顶礼膜拜的职业。事实证明非常多人都有这样的小理想，不然玄幻、神话题材的游戏也不会这么多。我想，玩这类游戏的玩家，都是对那个神仙世界充满向往和喜爱的吧，就算是个散仙，那也比人类好上百倍。

不过当你登陆游戏，准备在虚拟世界里感受一下神仙洒脱时，却发现依然要从杀小兔子做起……我堂堂仙家弟子，虽说还未荣光上位，但每天住在这仙云缭绕之处，呼吸着仙气，品尝着仙果，怎么还要做杀小兔子这种事呢……

起初我认为这可能是网游的局限性，以人物养成为主流的MMO，必不可免地要杀小兔子，被人说“换个壳子又是另一款游戏”也实属无奈，不过后来想想，做出“仙”之韵味也不是不可能，最起码可以从杀“精怪”开始嘛……

武侠题材的游戏虽然现在常被人诟病，但起码辉煌过，而玄幻、神话类题材的游戏似乎一直处于混沌期，有人认为主要原因是这类题材没有规则，但我认为正是因为没有规则，才有发挥的空间，完全不用与DND进行比较，两者根本不是一回事儿，“仙”之精髓，不就在于一个“未知”吗？反正至少我觉得“地狱怪火抗+2”这种设定实在是东施效颦，对这类游戏来说，最重要的不是一个+1或者-1的规则，而是一种“味道”。

希望九城的《神仙传》能有此味道，希望越来越多的同类游戏，有此味道。



所谓仙境……就是一种“境”

三国群英传2 Online

●制作：宇峻奥汀 ●运营：第九城市
●游戏类型：策略 ●游戏状态：技术性封闭测试准备期
●官方网站：http://sg2.the9.com

■上海 求桃

《三国群英传2 Online》的开放式战争

《三国群英传》以在线形式推出了全新一作——《三国群英传 Online 2》。实现了《三国群英传》系列从 2D 跨入 3D的转变，打破原有 2D 横向卷轴限制，提升至细致的 3D 角色和场景，同时保留了一代的诸多经典元素，对三国有爱的同学不妨一试。



在游戏中还原“三国”事件已经并不稀奇，但真正能够将三国时期动辄百万人的战争场面表现出来游戏十分少见。《三国群英传2 Online》的开放式战争系统不敢说百分百还原了三国时期战争的热血和激情，但绝对是近来少有的战争网游。

这是一场真真正正的“国战”

无角色等级限制、无人数限制，真正的全民“国战”终于在《三国群英传2 Online》得到了实现，只要时间一到，不同势力的玩家即可对全地图12座城池立即发动战争。夺取城池，建功立业。无论是驱策战马冲杀敌阵，还是驾驶攻城兵器撞击轰打城池，无论是操作守城巨弩射杀城下敌将，还是建造舰船炮轰港口或对轰，玩家均可以全方位体验海、陆、空全空间作战的乐趣。或许玩家还对开放式国战的概念比较模糊，其实说穿了就是“五全”的概念：

全天候开战

无论在什么时间，《三国群英传2 Online》都能够满足你冲向战场的欲望。除了每天定时的国战和历史战场玩法外，魏蜀吴三国之间的恩恩怨怨都能通过PvP进行打击。在这里，24小时随时开打，是一个永不停息的战场。

全空间作战

两个玩家之间的PvP大家都很熟悉，一群人的攻城战或许也不稀奇，但如果加上投石车之类攻城器械是不是会让你开始感兴趣呢？如果这还不够，《三国群英传2 Online》独有的水战系统，不但能让你通过水面调兵遣将，更能够直接在水面上互相炮轰，争夺海上霸主称号，甚至还有飞兵天降的天灯系统表现空战，可以说是海陆空三栖战场，还原了最真实战争形态。

全等级参战

什么叫做国战？国战就应该是全民皆兵、全民作战。凭什么我等级没有到100级就不能参加国战？天下兴亡匹夫有责，所以《三国群英传2 Online》中对于参加国战没有任何等级、兵种限制，全面战争一触即发。

全兵种混战

《三国群英传2 Online》中每一位玩家都能够带数位佣兵，这些佣兵就相当于你的家将，为你冲锋陷阵。而这近百类男女佣兵搭配上数十种攻城机具，一起出现在国战战场之上。

全势力鏖战

战争最终的目的是什么？当然是占领城池并且建设城池，将城市的税收用于改善整个军团的经济。在《三国群英传2 Online》中有上百座城池、港口、据点可供占领，占领信息随时更新，势力首领强者优先。





城门已破，兄弟们冲！



城中一角



村庄的宁静即将打破



防守成功

国战亮点攻城机具

在《三国群英传2 Online》中，即使你只是一名新丁，也可以驾驶攻城机具。下面就向大家推荐几个好玩的攻城机具。

FPS的战斗乐趣

在以往的网络游戏中，我们虽然看到过城战系统中出现攻城机具，但这些攻城机具要不只是无法移动的炮台，要不就只是一个来回移动的沙包，无法真实还原古代战场中攻城机具的作用。

在《三国群英传2 Online》中有了搭乘机具的概念，玩家在搭乘机具后即切换为机具视角，享受FPS游戏的战斗快感。像弩车、投石车等无法变形的机具，都是可以一边移动一边射击的，提供类似CS那样的游戏体验。

冲撞城墙还是冲撞敌军

陆战机具可不仅仅能够一边移动一边射击，冲车更是可以直接冲撞城门，给你直捣黄龙的乐趣。如果你是一名术士或者策士，厌倦了躲在战士身后的生活，那么完全可以在国战的时候操控一架冲车，冲在战斗的最前线，用冲车直接撞开敌人的城门。

如果觉得冲撞城门还不够爽，那么再偷偷告诉你更爽的玩法——直接冲撞敌人。无论对方是横刀立马的侠士，还是呼风唤雨的术士，只要被你的冲车撞到，一律倒地减血。

不同机具攻击效果不同

觉得这样还不够爽？那么可以变形的神鸢车和霹雳车一定能够满足你苛刻的要求，它们不但拥有可驾驶移动的车辆形态，还能够变型成炮击形态对指定地点发出惊人的轰炸。一排神鸢车攻击的效果很容易让人联想到喀秋莎火箭炮，而霹雳车的攻击则让你不得不联想到核武器……

除了这些机具拥有的基本攻击外，每个机具更有四种以上的特殊攻击模式，根据玩家的操控产生不同的攻击效果。

纵横河海 水上大战

其实说到三国时期的水面舰船，相信大家都能够立刻报出一连串的名字，这一次《三国群英传2 Online》中也提供了常规的“走舸”“蒙冲”和“斗舰”等水面船只，但不同的是这些船只上都搭载了重型的连弩和飞石，最恐怖的斗舰上更是连神鸢和虎炮都配备好了。

作为游戏中最大亮点的水战能够对整个三国战场的战局产生怎样的影响呢？水战对于三国战局的影响主要分为战术层面的和战略层面两块。

战术层面

水面舰只最大的用处往往就是运送兵力的载具，水运的优点在于更加隐蔽而且队伍更加集中，不大容易出现人员分散的情况。另外舰船上的多门炮台武器在一场战斗中也往往能够对岸上的战斗进行强大火力支援。当然，水面舰只最舒服的地方在于当你攻击陆地上军队的时候，对方可是没有还手之力的。

战略层面

虽然战术层面的作用让舰船成为了决定一场战斗胜负结果的关键，但事实上三国玩的最重要的还是战略胜败。孙子曰：以正合，以奇胜，运用在游戏中也是一样的道理。在《三国群英传2 Online》的战场上，由于地形的限制，玩家大多倚仗着关卡或长桥死守，使战况进入胶着的情形，而水战的出现正是要打破这种据险自守的战术，再搭配上天灯、标记旗及传送滚动条等各项道具，玩家大玩战略的空间将是纵横陆海空、无远弗届而且千变万化的，以下就先举出几种战术运用，供玩家参考：

迂回夺港：战线的僵持，往往容易吸引守军纷纷弃守支持前线，此时玩家若能搭乘己方的船舰，迂回至敌方后方城池的港口奇袭，一旦攻下后，己方的援军便可大量使用天灯进行增援，不仅能严重打击敌方的士气，更可从前后两方包夹敌军，大大增加己方的胜算。

奇袭敌背：除了正面攻击港口外，其实辽阔的三国地图上，处处暗藏了许多可供船舰成员登陆的浅滩，正所谓打草莫惊蛇，玩家若想展开出其不意的进攻，则可采取这种战术，先行在隐密之处集结后，再一口气对敌方的城池或据点展开攻势。

游击骚扰：在战场上，有时给予敌方心理压力，会更胜于近刀近枪的战斗，若玩家能派遣一只小型的舰队，只针对敌方后面的几个港口骚扰雕像，却不将其占领，反而可对该港口旁城池的占领军团造成压力，大本营的安危与开疆扩土相比之下，如果此战术运用得当，必定可逼迫敌方一部份的战力


美人武士


月旦评


国战地图


濮阳港正遭受攻击


濮阳港正遭受攻击

返回后方防守，进而对己方前线的战况产生正面的帮助。

参与国战的基本规则

俗话说没有规矩不能成方圆，最后来了解下国战的基本规则。

如何参与国战

（一）各服务器于每周固定时间开启国战，玩家可自由参加；

（二）国战期间于国战专线中，所有非同国籍角色皆变为可攻击目标 ，若击杀敌方玩家可以获得功勋；

（三）所有城池、据点、港口皆可进攻，等级三以上之军团击破雕像后，即可占领该地点；

（五）国战结束后，所有占领城池的军团团员，将依军团长设 定的分配比例获得税金，未分配完的税金将直接存入军团仓库。

国战后获得的功勋和税金

（一）国战期间击杀等级10以上敌方玩家可获得功勋值，短时间内重复击杀相同玩家，可获得的功勋值会快速递减；

（二）击杀玩家所产生的功勋值，由获得人讨数的玩家独拿。另外麾下士兵、召唤兽、攻城兵器等，所获取的功勋值全归玩家；

（三）击杀等级越高且死亡次数越少的敌方玩家，可获得的功勋值越多。功勋可以用来提升自己的官职；

（四）每次国战结束后，所有城池进行税收分配及归零动作，将目前累积之税金直接转移至目前占领军团的团员薪饷中。

胜利之后是修建

国战结束后，所有占领城池的军团军团长即可成为城主，城主则拥有对该城进行城池建设类别选择的权限。能够亲手控制陈留、下邳、庐江这些三国名城的发展，无疑是一件最有成就感的事情，想必诸位读者今后就有成为城主的可能，便向大家介绍下如何去建设一座城池。

如何开始建设

城主可透过NPC将作大臣里的城池建设接口进行选择建物，并配置在预定的位置上。

对谁执行建设

经过选定建物后，透过NPC将作大臣，开启捐献资源接口来进行捐献，来达到建物的完成度上升，使建物升级。

建物升级

目前每个建物设定有5个等级，以捐献资源提高建物完成度，来达到建物升级。

可进行城池建设的项目

城池建设涵盖项目：基本建设、商业建设、城卫建设。

城池建设的效益

（一）三种建设类别之建物皆有所赋予之特殊功能。如：状态效果或是增加物品选项等等；

（二）占领该城池之军团成员以及与此军团同国籍之玩家受建筑物功能影响，而且部分建物效果占领之军团还可以获得额外的加权奖励；

（三）建物之附加特殊功能，在该城池所属州郡内，所有相同势力城池皆有效果。

总结

作为游戏最大特色的国战系统， 最大的卖点就是在本作“国战”跟“攻城兵器”系统之间的互动，运用了过去2D环境没有办法呈现的战略元素。以前在《三国群英传1》中，攻城只是很单纯的打城墙和守城门，到了2代守城方甚至可以站上城墙施法，或是使用大型弩炮大范围的打击城外的敌人。在攻城战方面，特别着重在战略性的布局，在局部设计上举凡工程攻城兵器（军械库）要设在哪里，道路怎么安排，哪个门附近要摆什么东西、怪物、兵器等，都做过详细的调配，让环境既符合史实，又在地理位置上具有战略性，而大环境更针对每个港口位置的排列、城市数量控制、各城彼此间的相对关系做了精密的布局，玩家若能依据地形及各城利害关系选择水战或陆地攻克将能够大幅的提高国战的乐趣。

此外，历代《三国群英传》中最经典的“士兵系统”在本作中不仅可训练的兵种变多，玩家还可以针对每个兵种换装备、学技能等，即使是同类型的士兵也会因为每个人培育的方向不同而拥有不同的作战能力。P



宏伟的王城



蒙冲起帆，海战来临



骑马的是将，走路的是兵



巍巍王城，谁能执掌

头条新闻

■《梦想世界》跨服竞技登场

《梦想世界》推出最新版本——跨服竞技。顾名思义，此次新版本将以“跨服竞技”为主打，为所有玩家搭建一个万人同场的竞技舞台，打破各服务器之间无法交流的鸿沟，让所有喜欢竞技的玩家们能够汇聚一堂，尽情展现自己的战斗实力，通过以武会友，体验最爽快的战斗激情。



在跨服竞技中，系统设定的竞技段位犹如跆拳道段位，将是个人实力的体现，所有人站在同一起跑线上，通过浴血奋战来不断提升自己的段位，段位越高，积分越多，能换取的奖励也越丰富。通过跨服竞技，你不仅能学到更为高超的技术，还能结交更多的新朋友，甚至能赢得所有人的尊敬崇拜。

除跨服竞技外，《梦想世界》还推出一系列内容，如新剧情“魔界之门”，将带大家抵抗魔族入侵，了解仙魔恩怨；新冒险地点“秦皇陵迷宫”，将带大家勇闯秦始皇陵墓，探索千年宝藏；还有新副本“黑山老妖”，将带大家重新演绎倩女幽魂的感人故事，用真挚的情与泪见证人与鬼的悲欢离合。

■《梦想世界》全国争霸赛万元邀英雄



《梦想世界》“绝顶高手”全国争霸赛，奖金总额高达数十万，冠军奖励更有万元之多。最重要的是，冠军不再只有一位！在此次争霸赛中，将会诞生11位1V1冠军和最多5位的3V3冠军。换句话说，单是冠军就可能有16位之多，每一位冠军都能获得高达1万元的奖励。在比赛中，所有参赛选手都拥有同等级的人物、装备和技能，即便是新手，也有机会勇夺冠军，拿走万元大奖！一次比赛拥有近16名冠军，颁发近16份万元大奖，如此多的冠军奖励，如此高的大奖几率，相信大家很少遇到过吧？

绝顶高手，群英会聚，公平竞技，谁与争锋。随着《梦想世界》“绝顶高手”全国争霸赛的火热进行，这次高奖励、低门槛的竞技比赛已经吸引了无数新老玩家的参与，有人为了万元大奖，有人为了名声威望，也有人仅是凑凑热闹，大家都想竭尽全力，奉献一场场精彩激烈的比赛。

■《逍遥传说》60只神兽雪精灵名“宠”有主

在《逍遥传说》不久前结束的“积分送神兽”活动中，共有60位幸运儿抽中了梦寐以求的新神兽“雪精灵”，把珍稀宠物抱回了家。

神兽作为《逍遥传说》宠物中的珍贵品种，比一般的宠物拥有更多的优势，寿命永生，并且具有优秀的天生技能和初始资质，但获取途径却非常有限。雪精灵是几个月前诞生的新神兽，不仅高级必杀、高级神佑等天生技能颇受玩家追捧，其外形也十分可爱。

在已经结束的“积分送神兽”活动中，《逍遥传说》进行了两次神兽抽奖活动，共送出60只雪精灵。玩家只要参加相关的节日活动，获得活动积分，就能轻松得到抽奖资格。活动中抽中了神兽的玩家，得到梦寐以求的神兽后纷纷到论坛发帖庆贺，发表搞笑“获奖感言”：“在这里我要谢谢逍遥各位领导的厚爱，谢谢逍遥玩家的抬爱，谢谢CCTV，MTV的大力推广……”

月评

■人人都爱宠物

小时侯养过一条斑点狗，特别可爱，可惜病死了……之后就再也没养过任何宠物，包括花草什么的。通过养宠物这件事，我明白两个道理，一是宠物对大部分人都有杀伤力，不管出于什么目的，只要你养上一阵，肯定会产生感情；二是养宠物绝对可以培养责任感，当你发现照顾条小狗就如此费心时，便能明白父母照顾你所花费的高出不知道多少倍的精力。所以我觉得条件允许的话，养个宠物没什么不好。

印象里第一款带宠物的网游应该是《石器时代》，也正是因为这种宠物设定才能让《石器时代》留名千古，之后这一类型作品便也延续开来，现在再看看，不管着重主打还是锦上添花，没宠物的游戏相当少见，而且广大人民群众对宠物的喜爱也是有增无减。

不过也出现不少“为宠物而宠物”的情况，《石器时代》带个暴龙合情合理，《逍遥传说》带个神兽确实够逍遥，但一个武侠背景的游戏带个小鸭子宠物这种事，总让人觉得很别扭。

不管宠物多招人喜欢，其核心任务还是为游戏服务，过于突兀的设定会毁坏游戏的世界感，未免得不偿失。

宠物的种类也越来越多，上至九天神龙，下至地府鬼帝，可爱的、耍酷的、威猛的、柔弱的，涵盖范围越来越广，这其中有一个类型让我久久不能忘怀，那就是人形宠物……我不是说WoW里的魅魔、Lotro里的旗手或者人鱼啊、蛇妖啊之类，而是比如小萝莉帮你捡装备啊、人妻大姐姐为你恢复健康啊什么的，实在、实在太贴心了……P



现实里要是也能有这样的宠物该多好……

逍遥传说

●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：点卡收费
●官方网站：http://xy.henhaoji.com/

■广州 黄剑

完美战斗，《逍遥传说》愤怒值的合理运用

随着《逍遥传说》战术的不断发展，很多玩家对特技的使用已经非常熟悉，而特技是建立在拥有愤怒值的基础之上的，愤怒值的多少决定了特技使用的次数，可以说愤怒的合理运用已经可以影响到一场战斗的胜负，所以在这里笔者就先为大家简单的介绍下一些跟愤怒有关的基础常识。

关于愤怒腰带

《逍遥传说》里对愤怒有正面影响的装备其实只有一个，那就是传说中的愤怒腰带。官方资料显示使用法宝特技所消耗的愤怒值为正常的80%，其实对于要用大特技的门派来说例如普陀、化生等门派，腰带就是要带愤怒，那是使用大特技的有力保证。80%是个含金量很高的数值，慈航需要150的愤怒，但是佩戴愤怒腰带后只需120，相差非常大，但是逍遥里的玩家似乎普遍偏向于属性流，对于腰带的属性比较看重，所以愤怒腰带并不盛行。

就笔者经验来看，逍遥里对愤怒有正面影响的装备似乎只有愤怒腰带了（高品烹饪不做评价），但是削减愤怒的东西却是颇多。

削减愤怒的特技

笑里藏刀

己方消耗40愤怒值，减少敌方单人70点愤怒值。

笑里藏刀是封系必带特技之一，更是高速封破坏对方大特技使用的利器，笑里的应用可以说是相当广泛的，作为消耗对方愤怒值的特技，一直是玩家首选。个人认为笑里是一个重结果的特技，对使用的时间有着严格的要求，笑里的使用者必须自己估算对方辅助所获得的愤怒值，这样才能在最佳的时候使用这个特技，进而打乱对方的计划。

绝幻魔音

己方消耗60愤怒值，一定几率令对手在5回合内使用特技时消耗为原来的2倍，使用法术时消耗增加为原来的2倍。

撇开法术消耗双倍不说，单说特技消耗愤怒值加倍，这不仅仅是消耗愤怒，而且可以变相克制大型特技！仔细思考便能发现：慈航需要150点愤怒值，带上愤怒腰带，则需要120点，如果中了绝幻魔音，必须要有120*2=240的愤怒值！已经远远超出了愤怒上限150。然而，是“一定几率”使对方中状态，这个一定几率不由得让笔者想起了一句经典台词——“几率是神奇滴”……成也几率败也几率，所谓取舍之间彰显王道，关键看玩家自己。

对愤怒有影响的技能

最后介绍一下两个对于愤怒有影响的技能，当然那些可以封特技的技能不算。

赤炎咒

赤炎咒是属于魔王的一个技能，需要火牛阵达到100级才能使用，一定回合内减少目标气血（基本可以忽略），同时使其任何增加愤怒值的效果减半。

就后者而言，笔者认为赤炎咒的使用时间应该是一场战斗的前期，最晚也是在中期。因为到后期对方的愤怒肯定已经攒够了（在对方不倒的前提下）。赤炎咒是个重过程而非重结果的技能，这点它与笑里还是差别很大的。而且战斗的情况下，使用大特技的一般是辅助，所以笔者认为刚开始可以给对方套个赤炎咒，这对对方特技的运用可以有相当好的克制效果。

为此笔者专门做了一个测试，120级的赤炎咒技能第一次使用可以马上削减对方30点愤怒。

此外，赤炎咒技能对于高品烹饪所带来的愤怒增加同样有效。

山崩地裂

山崩地裂是属于众神殿雷神魔锤下的一个子技能，其效果是攻击对方多个目标，最多作用四人，同时可能使目标下回合不增加愤怒。

就这个技能本身来看，是属于众神的一个攻击技能，或许大多众神并不重视其附带的这个效果，笔者也认为这个技能确实稍显鸡肋，一般情况下带大特技的职业都是钢板职业，可以对山崩地裂的运用起一定的克制作用。毕竟如果要达到控制对方愤怒的效果，必须每次都点着对方使用技能。物理技能打钢板的效果却不是非常明显，甚至起到反效果给对方增加愤怒。所以这个技能所附带的效果对于它作为一个攻击技能的属性来说并不是非常突出。


愤怒对战斗影响很大


笑里藏刀是封系必带特技之一


绝幻魔音消耗愤怒制敌


赤炎咒可使愤怒值减半

梦想世界
●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制）●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://mx.henhaoji.com/

■广州 小米粒

《梦想世界》流派绩优股，术儒基础攻略

《梦想世界》流派众多，无论从日常活动，还是PK来说，术儒都是无可取代的。它独具特色的无魅力封印、多样的增益招式等都是PK中一道亮丽的风景线。术儒在PK中的定位偏向于高速高血，以控制对方的术士为主要目的，辅助己方医生或是战士以及法师，将招式威力扩到最大。

装备篇

个人认为术儒的定位有两种，一种是血敏儒，另外一种是魅敏儒。儒存在的价值是在于能够控制其他两类术士（阴阳&佛），因此速度就是术儒的第一要素，如果在速度上没有办法超越其他两类术士的话，在发挥的效果上就要大打折扣，更有可能成为对方下手的切入点，因此装备的选择上偏向加体质加敏捷或者是加魅力加敏捷，当然属性越高越好了，其中衣服、法宝、护腕、戒指的选择是判定是不是一个合格术儒的重要标准。

术儒选择衣服和鞋子的标准很简单，全抗是前提，在全抗的前提下衣服寻找高属性，高防御；鞋子寻找高属性，高速度。易成长的当然是最好了，但是这是可遇不可求的。

对于以封印为主要目的的术儒来说，一个好的法宝通常左右着术儒的能力高低。个人认为易成长的法宝是必不可少的，现在流行的即是90易成长法宝锻12，但是对于绝大多数的玩家来说锻12是一笔巨大的开销，因此推荐找一个60级以上的易成长法宝锻8即可，特技方面清心，明镜止水是比较理想的，但是回复类的也不错，比如聚神、气归、命疗等。

护腕是一个优秀术儒或者说是优秀术士的必需品。护腕的要求必须是具有准备的护腕，即快速准备、防御准备、干扰准备，对于术儒来说防御准备更为合适，但是有准备的护腕一般防御比较低，属性比较少，但是有得必有失，相比那些防御和属性，多个准备绝对是物有所值。护腕可以锻2种宝石，月亮石或者舍利子，锻舍利的术在遇到法师的情况下相对锻月亮石的儒占些优势，反之亦然。因此自我选择与发展方向也是有着重要的关联。

最后说下戒指，相比前面介绍的2种装备，戒指的易成长并不是那么必须，在选择戒指方面有2点，一个是高属性，另一个就是高流派，为什么说这2点比较重要呢？高属性毋庸置疑，堆属性点的最佳路径；流派等级的高低在一定程度上左右着你封印的命中概率，等级越高命中也越高。戒指同样也可以锻2种宝石，黑宝石或者步翅灵石，我个人觉得在这点的选择上是比较难取舍的，同一个戒指锻黑宝石和锻步翅灵石，锻8的情况下相差80速度或者全抗20，全抗20带来的生存力绝对是令人惊讶的效果，因此有能力的话可以锻2个戒指，一个锻速度，一个锻全抗，根据不同情况使用不同的戒指。

以上分析可以感受到在装备的选择上全抗对于术儒的重要性，或者说对于术士的重要性。

召唤兽篇

召唤兽的选择上有2种，暴力型和生存型，根据个人喜好你可以选择你自己喜欢的，但是对喜欢群P的玩家来说，生存力的召唤兽可能更为合适。何为生存力的召唤兽？比如说终极神迹、终极强壮、终极幸运，相比那些终极必杀、终必强力来说价格上要便宜很多，也更适合普通玩家，是我比较推荐的一类召唤兽。当然暴力召唤兽是带来视觉感受的最佳工具，要是加上终极闪击，暴击一下上万是家常便饭，这就是为什么终必、终强力等需要800、900W的原因吧。召唤兽的类型选择上应该多元化，普通、力敌、灵巧，群攻应该都必备1～2只，神兽猪是力敌的话可以打个吸血，那样就多了一种攻击类型了。当你封住对方法师的时候，他可能使用法连，那你用力敌猪上去咬他一下那就超爽啦！下面为大家详细介绍下不同等级更适合携带的召唤兽。

55级召唤兽

物理攻击类推荐：翼虎，魔蝎。55级是一个相对较低的携带等级，因此从召唤兽的资质和抗性来说都是比较一般的。

法术攻击类推荐：烈火鸟，古树精。和物理类的一样，抗性和资质虽然


护腕是优秀术儒必备


全抗的黑耀指环


暴力召唤兽牛魔督军



儒的回复能力不如佛


召唤兽的选择应多元化

达不到较高，但是对于烈火鸟来说，其多技能的特点是许多玩家愿意冒风险用2个四技能以上的烈火鸟进行炼化，从而得到更多技能的烈火鸟，毕竟多一个技能就多一份竞争力嘛。

65级召唤兽

物理攻击类推荐：青蛙侠客，大力鬼王，吸血鬼。这里我强烈推荐的是青蛙侠客，或许有人会问大力鬼王的资质和技能不是更好么？吸血鬼不是可以炼化到5技能甚至6技能么？我的回答是中庸才是王道。青蛙侠客的抗性是全正的，即没有负抗也没有正抗，资质的平均性和稳定性是所有召唤兽中最为抢眼和突出的，平均资质超2000，成长稳定性极佳，强力推荐！

法术攻击类推荐：白龙，雪凤凰。白龙的多技能是特色之一，但其资质的平庸往往受到玩家的舍弃，所以雪凤凰的漂亮外观和较高资质成为了65级携带中法类召唤兽的佼佼者。

85级召唤兽

物理攻击类推荐：木乃伊，牛魔督军。85级的召唤兽已经到了上等，牛魔督军更是暴力召唤兽的代名词之一，其高达2400以上的攻击资质备受玩家喜爱。相比于牛魔督军，木乃伊的攻击资质不是很出众，但是2300以上攻击资质和2200以上速度资质绝对是许多玩家不可或缺的一个召唤兽，4力1敏的加点，配合迅捷、飞行等技能，高攻高速，出奇制胜，往往有意想不到的收获。

法术攻击类推荐：兔神官。较高的法术资质以及其它接近2000的资质，在可爱的兔子外表下它有着惊人的杀伤力。

105级

物理攻击类推荐：炎魔，女武神。由于105级可携带的召唤兽并不多，况且已经到了比较高的一个等级，因此105级携带的召唤兽可谓个个精品。炎魔和女武神同样具备接近2500，甚至超过2600的攻击资质，对于喜欢暴力召唤兽的玩家来说，绝对是召唤兽中的战斗机。

法术攻击类推荐：狐美人，灯神。狐美人和灯神形成了互补，因为在同样具有高法术资质时，灯神具有较高的体力资质，而狐美人具有较高的速度资质，对于玩家来说，召唤兽的选择方向上，很大一部分因素来自于召唤兽本身的资质条件。

群P篇

术儒在群P中的定位就是控制对方的阴阳和佛，但是命中后有一定回合是出于自封状态的，这时候能用的招式只有回复和增益类。推荐几个招式在群P里可以使用，首先是灵气决，消耗很小，回血的技能，很实在；前面提到的波澜不惊和孝以齐家，精修后的效果很不错；高级招里的亮点是仁者爱人，0消耗是它的最大特色，在保护对象收到物理单体攻击时可以进行保护，这样可以削弱对方的一次攻击，而且可以压制住对方的火力，有均摊火力的效果。不但可以控制对方的火力还可以控制对方的召唤兽，非礼勿动则是专门对付对方强有力的召唤兽或者说是佛孩子的起死回生，攻孩子的开天辟地，使对方的召唤兽处于混乱状态，不受控制，可以打乱对方的节奏，使己方更加游刃有余的控制比赛。

现在盛行的魅法、魅战（即战士，法师加魅力，从而达到抗封印的作用）在术儒的面前只能俯首称臣，儒的强力封印——止戈为武以及和为贵，都是无视魅力的封印，况且还有个最大的有利因素，这2种封印对于战士和法师的命中提高5%，相当于易成长的法宝多锻2级啊，如此锋利的一把刀怎么能够不重用呢？

单P篇

儒单P选择的战术很多，封人杀BB，或者是对召唤兽施展“非礼勿动”，直接杀人都是不错的策略。单P更要求对招式的了解，最基本的就是猜招，猜对招的话，有时候伤害会意想不到哦！儒的单P要速战速决，一方面儒的封印能力相对于阴阳没有那么出色，因为在命中对方的情况下自己也出于自封状态；另一方面，相对于佛也没有出色的回复能力，因此总结下来儒的单P就是耗不起，能速战速决就要快。以快制胜，出其不意。P



儒术VS巫法


术儒坐骑技能


易成长法宝



群P战术之虎阵



群P战术之鸟阵

头条新闻

■《天龙八部2》4月2日公测



搜狐畅游武侠网游《天龙八部2》于4月2日开启公测，开放游戏第一章，以慕容博、慕容复父子为剧情主线的“慕容世家”。

《天龙八部2》延续金庸作品，开放少林、武当、丐帮等10大门派，玩家可以不同门派弟子身份，选择10条不同的武林之路。《天龙八部2》提供全玩家交易平台，包括加盟开店、连锁经营、个体摊位、商店寄售等立体化混合商业模式，并有多人管理，离线寄售等功能。另外，《天龙八部2》内置私人微博、自拟称号系统，SNS平台互动。玩家可以通过多种渠道展现自我，在游戏聊天征友，拜师、结婚、结拜。在《天龙八部2》中，谁都有机会成为城主，开宗立派，广聚兄弟，建设紫禁城，体验攻城略地、团结协作、规划城镇的乐趣。

■《大话水浒》公测开启

Q版回合制网游《大话水浒》于3月18日开启公测，同时2010新版“星将下凡”上线。新版中加入星将技能、星将豪宅、星将副本、新地图、新召唤兽等全新内容，小兵向前冲任务、新兵任务等公测活动也一一展开。

官网活动“超梦幻家园计划”同时全面启动，畅游表示，玩家有机会获得多种大礼。只要登陆游戏，在“超梦幻家园计划”活动页面提交帐号，即可赢取5Q币或5元点卡奖励；在游戏内升到20级，可获得15Q币或15元点卡；在官网活动页面创建自己的家园，拉好友来入住，达到一定条件后，即可获得2000元时尚数码大礼，包括iPod shuffle、iPod nano、iPod touch、iPod classic、PSP、Wii、NDSi、NDSL、手机等；随着活动参与人数的不断增加，“超梦幻家园计划”将累计有60位幸运玩家获得购房基金补贴大奖，人均4999元；为了让玩家体验游戏的核心玩法家园系统，《大话水浒》将送出公测终极大奖：百万现金购房款。

■《刀剑英雄2》108神将榜



《刀剑英雄2》在3月中旬至4月中旬期间持续进行多种新活动、新玩法，陆续更新《刀剑英雄2》108神将榜版本。

此期间活动内容主要包括：战禹王，登神榜——大于等于50级的玩家每天可以挑战一次禹王神将，战斗中获得的“神将统帅令”可以换取“禹王神兵护符”或者兑换刀币。玩家的挑战记录将进行排名，记入108神将榜，前10玩家还可获得“禹王神将护符”；提亲密，刷坐骑——玩家等级达到45级，在冰峪镇NPC骆南平处完成各种任务可以获得相应的亲密度奖励，通过亲密度的提升可购买全等级职业坐骑，亲密度达到上限后，可以购买永久坐骑“银月熊”；闯九州，寻宝图——大于等于35级的玩家手持“线人密报”可在洛阳NP秦炯处接取平贼任务，击杀任务怪有几率获得藏宝图，藏宝图可以在指定场景坐标点使用，有机会获得稀有道具。

此外，“抢珍宝，扮愚人”“探灵山，除恶霸”“七试炼，轮番上”“老玩家，送豪礼”等活动也一一上线。

月评

■门派之争

畅游的《天龙八部2》终于公测，所有一代玩家看来又有了新的目标。新闻中有提，二代新开放了几个门派，这应该是二代里比较重要的核心内容。

在与金庸小说有关的游戏中，我们能看到许多门派，这也是该类游戏的命门。

使用大家熟悉的门派设定固然能让玩家有熟悉感，但也正是因为熟悉，就要面临“我心里的武当不是这样”这种玩家疑问，新开创几个门派绝对有噱头，但风险太大，因为在已有门派中，已经很难“明确”门派的区别了，除去从装备分辨外，武功，或者说技能，多少有些雷同而不能反映出“各家之长”。这是因为金庸先生当年根本不会想到所著之书会成为今天网游的热门题材，门派仅仅是为推动小说情节、营造武侠世界感而服务的，不像现在很多网文，在写之前就已经为“改编”成网游做好了伏笔。

那么能不能制定一套更适合网络游戏的武侠门派呢？对于武侠Fans，这是光想一想就很激动的事情，就如同现在依然还有很多九州拥趸一样，尽管九州没有推广开来，但这种尝试本身就是一种成功，另开创一套武侠体系也不是痴人说梦。但这种工作很难要游戏开发商去执行，民间制作又很容易成为一个悲剧，不过这不妨碍我们脑补作乐，我就有个很好的点子，比如一个全是淫僧的少林寺……



希望武侠之魅力，可以永存

大话水浒

●制作：火石软件 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制）●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://dhsh.changyou.com/

■成都 阿鱼

《大话水浒》梦幻版星将系统

由搜狐畅游运营的大型回合制搞笑网游《大话水浒》于3月18日开启梦幻公测。爆笑的游戏剧情，丰富而有趣的游戏元素，令“斧头”（喜欢水浒的玩家们的昵称）们大呼过瘾。在众多精彩内容中，“斧头”们最感兴趣的，还是“房屋大礼”和星将系统。

温馨舒适的“房屋大礼”

这“房子大礼”有两层含义。一是指游戏中的家园系统，现如今到处房价都在猛涨，只有水浒世界里的房屋够实惠。在水浒世界里，玩家们可以任意购买房屋、庄园，然后通过购买各种家具、植物等物品，将自己的小天地装修得漂漂亮亮的。有了自己的小窝，小可以串串门、偷偷菜，大可以娶妻生子，实在是生活乐无边。

另一层含义，则是指搜狐畅游推出的送房活动，那可是货真价实如假包换的真实房屋，玩游戏送房屋，还真是古今第一次，难怪玩家们会津津乐道。

星将大门开启

如果说“房屋大礼”带给玩家们的是温馨与舒适，那么星将系统带给“斧头”们的，则是实力与荣誉的双重厚礼。

大家都知道，梁山水泊那武艺高强、技艺高超的108条好汉，乃是天上下凡的108星将。星将之名，天下皆知，凡人莫不向往。不过，由于天庭没有招收星将的打算，让众“斧头”们无比郁闷。

而今，以高俅为首的魔族越来越猖狂，他们封印了108星将的灵魂，意图与天庭分庭抗礼。天帝大怒，特地请来女娲娘娘，下凡招募优秀人才，晋升为星将，对抗高俅。星将的大门终于为各位英雄敞开了。

星将的诱惑就在眼前，但不是每一个人都能成为星将的。天帝说了：“修为等级在120级以上，人品值达到5000，并完成星将任务的英雄，方可晋升为星将。”

这一规定难倒了许多豪杰。尤其是星将任务——解救被高俅封印的36天罡星将的元神，艰巨而凶险。

星将的非凡待遇

星将之路虽异常艰辛，但痛苦之后便是无限甜蜜。晋升为星将后，人物自身生命值、技能值、攻击力、命中率、防御力、精神力、灵巧度、闪避率等基础属性提高10%。同时星将们将会拥有突破120级的能力，最高可以修炼到150级。达到150级巅峰后，星将的能力比普通职业要高很多。

与此同时，晋升为星将的英雄们还可以习得星将专属技能。这些技能威力之强悍，效果之恐怖，远非普特职业能及。星将技能共有36式，天庭将会开放其中的17式，供五大职业的星将英雄们学习。

以上是星将们实力的展现。除了实力提升外，星将们还会获得无上荣誉奖励。首先，星将拥有自己专属的独特外形，共有10种形象，男女各5个。在水浒世界的芸芸众生中，星将那绚丽而独特的外形，注定会引来无数嫉妒羡慕的眼神。

其次，成为星将的英雄，有资格得到天下人的膜拜。水浒世界中，第一个成为星将的角色，可以报名把自己角色的形象复制做成雕像，摆放在星秀村（或其它主城）供所有玩家膜拜，当然不是白膜拜……膜拜这些雕像时，可以获得不同的奖励。

当然，这种被膜拜的待遇并非永久，每个雕像供人膜拜的有效时间为一星期，每星期所有星将玩家都可以用金钱去竞拍自己职业的雕像权，竞拍胜利后下周即可将自己的雕像替换本周的其它玩家雕像。

第三，成为星将后的英雄们，可以买下星将专属豪宅。10级房屋，可容纳100件梦幻家具的超大豪宅，且拥有豪宅的星将们还可以将自己某个召唤兽的形象复制下来做成蜡像，摆放在豪宅门口，供他人瞻仰。与膜拜一样，瞻仰者也会获得不菲奖励。

实力与荣誉的双重奖励、只有勇者才能完成的艰巨挑战，两大诱惑双管齐下，吊足了玩家们的胃口。星将之路，已然成为游戏里一大热门话题，成为“斧头”们挑战自我的最佳途径。诸位好汉们，都准备好了吗？


哇！多好看的亭子！这是谁家的院子谁家的房？


108星将之一：阮小二


星将任务中的神秘地图


这是何地？怎的如此诡异！

中华英雄

●制作：中华网龙 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：封测
●官方网站：http://zhyx.changyou.com/

■成都 阿鱼

《中华英雄》清溪村里的恩怨情仇

我叫华木兰，是黑龙会里的一名小小帮众。在《中华英雄》里的唐人街上，有三大妇孺皆知的江湖势力：中华楼、黑龙会、地狱门。说实话，其实我想加入中华楼。少年时的某一天，我与华英雄在大街上擦肩而过，他那洒脱的英姿、桀骜不驯的脸庞以及孤独的味道让我深深迷恋，也注定了我对他的倾慕。

不过遗憾的是，我的兄长们都是黑龙会的得力干将。对于自幼丧父的我而言，长兄如父，而“父”命不可违。于是我便加入了黑龙江，做了一名枪神。

人们都说黑龙会的人邪恶无比，其实那只是他们的偏见。黑龙会的人虽然视中华楼弟子为不共戴天的仇人，但在大节上决不含糊。黑龙会会规中有这样一条：不得勾结洋人，不得做伤害民族利益的事。不过，黑龙会在强大自身的过程中，的确也招收了一些害群之马，再加上黑龙会弟子们行事心狠手辣，因而在唐人街上留下了种种恶名。我呢，决心改变人们对黑龙会的印象。

与趣味任务一同成长

入会后，我就进入了忙碌状态。不仅要在武学导师那里勤练枪法，还要完成各种任务。这些任务有的是会里安排的，有的是我路见不平拔刀相助的。唐人街外的清溪村、龟岛矿场、葬龟崖、水域战场等地都留下了我的足迹。这些任务不仅让我修为与枪法技能得到提升，还让我体验到了许多前所未有的乐趣。比如瞻仰葬龟崖的巨大石像、收拾欺凌乡民的雇佣兵混混、触发机关救出受难同胞、战斗中被小人偷袭等等，这些任务在我看来，既惊险又刺激，且十分有趣。

跟随任务的指引，我很快便将修为提升到了20级，枪法技能也在武学导师的帮助下，有了很大进步。由于我的善行，唐人街以及周围村庄的人们终于将偏见从我身上移走，把我当成了朋友。从他们口中，我知道了更多关于华英雄的英雄事迹。

身处危机的华英雄

这些天，我都在唐人街上闲逛，寻找恶徒彼得的踪迹。彼得是一个洋人，他自恃枪法高超，与万大爷、哑螳螂等败类勾结，欺凌百姓、鱼肉乡民。唐人街巡视长特地发出悬赏通告，捉拿彼得。这等侠义之事，我岂能错过？我正在大街上搜索着，路过青青身旁时，突然被她叫住了。“木兰，你赶快去帮帮华英雄吧！”青青急切地说道。

原来，华英雄在锄强扶弱时得罪了万大爷一伙儿，他们在彼得的指使下，绑走了华英雄的父母，并盗走了华英雄的绝世神兵赤剑。“现在华英雄已经赶往那帮恶徒们的藏身地，他的兵器没了，我很是担心。我怀疑这是那伙人设下的陷阱，以华英雄的父母为诱饵，除掉华英雄。”青青着急地说道，“我本想请中华楼的几位师兄帮忙，但万一没有他们坐阵中华楼，你们帮会趁火打劫怎么办？”“唔……”我脸色有些难看。

“木兰你别见怪。”见我脸色不好，青青立即说道，“你也知道中华楼和黑龙会水火不容的。我没有其他意思。相反，我还想请你帮助华英雄脱困。”“请我？一个黑龙会的，去帮助死敌？而且还是一个强大的死敌。”我淡淡地望着她，问道，“你觉得我会答应吗？”“会的！”青青不假思索地回答，“因为你有一颗善良的心。万大爷、哑螳螂一伙勾结洋人，欺负同胞，无恶不作；这样的人，你是不会让他们好过的，对吗？”

神秘的伙伴：血族男（中标）

“好吧，我去！”我说道。其实青青不知道，我之所以答应去，更重要的原因在于：万大爷他们将要对付的，是我最倾慕的男人。

“太好了！”青青高兴地说道，“不过，此去凶险万分，所以我特地给你找了一个伴儿。血族朋友，请出来吧。”话音刚落，只见一个手持法杖，神情漠然的男子出现在我的视线内。“他是地狱门血族的。”见我一脸疑惑，青青解释道，“他和你一样，身怀民族大义，对万大爷之流极其厌恶。他修为有30多级了，实力在你之上，还拥有强大的恢复神技，配合上你的枪法，此行一定能铲除邪恶。”


黑龙会广场


我叫华木兰


黑龙会的枪法指导老师


收拾恶霸万大爷

“我们地狱门人不轻易与外人打交道的，所以你不用知道我的姓名，你可以叫我血族男。”血族男漠然说道。在这之后，他说话的长度，再也没有超过这句话。

过关斩将

在青青的指引下，我们进入了被万大爷一伙占领的清溪村。血族男一头向前冲去，引得四周的小喽啰纷纷向他冲去。“你不要命了？”我大喊道。血族男没有回答，只是一个劲地往前冲。无奈之下，我也只好跟着他，不一会，便杀到了万大爷藏身处。

“小贼子，没有把华英雄骗来，宰两个跑腿的也不错。来呀，给我上！”万大爷一身令下，周围的小喽啰全部向我们冲来，加上之前的喽啰，我们一下被包围了。只见血族男不慌不忙地拿出一根法杖插在地上，顿时我觉得神清气爽，喽啰们的攻击打在身上犹如瘙痒一般，毫无威胁。“你果然有两下子。”我称赞道，然后拿出双枪全力攻击。万大爷没有什么特殊本领，所以当喽啰们溃散后，他的生命也走到了尽头。

“继续前进！”血族男说道。有了前次的经历，我也相信血族男有着充分准备。“按部就班，稳打稳扎”，那是实力不够的队伍采取的战斗方式，并不适用于我们。

一路杀到清溪村左上角，与彼得的帮凶西洋拳手相遇。西洋拳手在拳术上有一定造诣，攻击较为凌厉，但他显然不是血族男的对手，几回合后便告败北。从西洋拳手口中，我们得知哑螳螂将华英雄的父母关在了清溪村北面。

惨变！双亲命丧枪下

在浩瑜的帮助下，我们通过断桥，来到了哑螳螂镇守之地。在哑螳螂身后，被囚禁的两位老人正是华英雄的父母。“别硬冲，先破机关。”血族男嘱咐道。血族男所指的机关，是分布在哑螳螂四周，冒着红光的圆柱形物体。

当我和血族男神不知鬼不觉地将机关悉数破解后，华英雄终于赶来。此时，被封印与机关内的赤剑正好解封，只见华英雄拿起赤剑，一剑刺中哑螳螂，并斩破囚笼，救出父母双亲。整个过程一气呵成，我不由看呆了。

“啪！啪！”两声枪响，将我从沉醉中拖了出来。华英雄的父母随着枪声倒下……不远处，正是拿着洋枪的彼得，狞笑着看着华英雄。“爹！娘！孩儿不孝，未能保护你们！”华英雄神情悲戚，只顾抱着双亲的身体，已无再战之力。“哈哈，华英雄，去死吧！”彼得举起了洋枪。

同仇敌忾，击杀彼得

“住手！”我与血族男同时叫道。我第一个冲了上去，在有效的距离内将愤怒的子弹射向了彼得。“哈哈，两个小杂毛，看我先收拾了你们！”彼得举枪向我袭来。不得不说，彼得的实力实在是相当强大。子弹打在血高皮厚的他身上，似乎只能让他受到轻微伤害，而他一发子弹击中我后，便是疼痛难当。

形势十分危急，幸好这时血族男加入战斗。只见他召唤出火炎炼狱结界法杖，让法杖攻击彼得，吸引了彼得的注意力。如此一来，我和血族男便能放手攻击了。不过，彼得的攻击毕竟很强悍，所以法杖经常会被击碎。每当这个时候，血族男便会让我停止攻击，躲避彼得，待他重新召唤出法杖后，再全力攻击。

一番恶战之后，彼得终于被我们杀死，在彼得旁边的宝箱中，我们得到了极品武器与高级锻造材料。然而我却一点不开心，看着不远处悲痛欲绝的华英雄，我缓缓地走上前去，试图安慰一下他。


除恶！彼得死亡瞬间

“滚开，黑龙会的！我不需要你们假仁假义。”华英雄一声怒吼，抱起双亲的尸体，迅速消失在我的视线中。只留下瑟瑟的风声和满腹委屈的我。“总有一天，我要让你对我刮目相看。”我想。


我对付彼得爪牙，血族男对付西洋拳手


开启机关，通过断桥


悄悄地破坏机关


惨剧发生，英雄失常


大战彼得

头条新闻

《大明龙权》不删档测试开启



腾讯首款2D武侠PK网游《大明龙权》不删档测试于3月18日11：00开启。相比之前的《大明龙权》贺岁内测，游戏进行了更新改版，主要内容有：石山口争夺战参与等级限制由30级降至25级；排行榜增加“家族争夺、群英会、名门谱、英雄榜、战场”的排行；黄石前线每天可以多打一场，每天可以打2场，周六不开放；验证码优化，方便玩家观看；押劫囚犯活动中囚车行动更自如，不受冻灵、青藤等控制技能影响，并在小地图增加囚车路线；战场为增加21级战场专用瞬加红药、瞬加蓝药；世界地图更新，采用真实的大明疆域地图。

同时还有官方举办的一系列活动，包括等级礼包大派送、天降礼盒、充值返还和公会活动等。”

《地下城与勇士》全国超级锦标赛



《地下城与勇士》“2010全国超级锦标赛”于3月20日正式拉开帷幕。本次超级锦标赛在比赛模式上延续了上届锦标赛的主体体系，活动范围覆盖25个省直辖市，979座城市，总计网吧活动约千余场，参加比赛玩家预计数以万计。

本次活动中团队比赛为3v3模式，采用全新地图雪山修练场；比赛月冠军选手将计入DNF全年赛事积分榜。2010年DNF的三大全国性赛事将采用统一的赛事积分系统， 即参赛选手在2010年全国超级锦标赛、第三届全国格斗大赛和2010年F1南北争霸中获得的比赛成绩将被记录到赛事积分系统中，并根据积分高低排行。本次活动奖励达25万，除虚拟奖励和精美的周边，称号、黑钻、QB、水杯、长袖卫衣、健鼠套装外，还有全新称号“崇武之魂”与“挑战者之魂”。

《穿越火线》新版本上线



《穿越火线》新版本“地铁惊魂”上线，继“地下研究所”“失落的遗迹”“狼穴”“海底研究所”这些幽灵模式地图之后，加入新幽灵模式地图“地铁站”。

“地铁站”地形简单，与“地下研究所”有几分相似。地图中有着被吊起在半空的车厢、纵贯的铁轨及冒着蒸汽的地下水管等潜伏者藏匿的好地点，保卫者则可以凭借潜伏者移动时发出的脚步声以及呼吸声来判断潜伏者的正确位置，是一张简单而不失公平性的幽灵模式地图。

“地铁惊魂”版本中还推出一款新型狙击步枪，由德国生产的DSR-1。DSR-1带有一个镜头，比狙击枪射击间隔短，在远距离射击时比步枪精准度更高，射程也更远。

月评

公会

《大明龙权》是腾讯游戏这两个月的重头戏，在约这个游戏的稿子时，联系了目前在游戏里比较有名的公会Song歌者，今儿就说公会。

由于工作关系，之前我和不少知名公会的会长都有联系，虽然很难保持长期沟通，但通过他们的MSN、QQ签名也能大概知晓最近都忙些什么，基本都是与游戏相关，比如准备ChinaJoy的活动啦，会员联谊啦，讨论进驻哪个游戏啦等等。厂商也对这些公会异常重视，比如给公会发内测号、为公会冠名为游戏内第一公会等等。对厂商来说，这些公会能带来的利益是相当大且直接的，而公会同时也需要厂商的资源来维持公会运转，两者相得益彰。

千万不要小看这些公会，以为只是为游戏里的利益聚起来的临时团体，其实他们的能量相当大，不乏各个行业的尖端人士，而且随着时间推移，公会核心人员也早已超出游戏内的交情，成为现实中的朋友。

虽然我没有这样的经历，但觉得这种事情颇为不错。你看，现代生活节奏那么快，可能上了一个月班也认识不全公司里的同事，隔壁住了好几年的邻居，可能一共也就见过三两次面，但是通过游戏，天南海北的玩家却能聚在一起，以游戏中的生活创建、巩固了朋友关系，这不是坏事。

但我有时也会想，如果一个人把全部精力都投入到虚拟中，似乎也有些不妥。我经常能看到在有关公会的讨论上，不少人是殚精竭虑的，似乎公会才是人生的目的，如果你问他这样值不值得，得到的必然是肯定回答。不过我依然坚持认为，对游戏，别太当真，对朋友，别不当真。P



为公会贡献自己的力量，这挺好，不过待你老去，能回忆起的，是战友

大明龙权

●制作：佳游网络●运营：腾讯游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演●游戏状态：不删档测试
●官方网站：http://dm.qq.com/

■Song歌者公会 Song沧海

记《大明龙权》小洞天困难副本

尽管《大明龙权》主打城战，但副本系统同样精彩。对比其他2D游戏中的副本，比如同为腾讯旗下的《QQ自由幻想》，《大明龙权》的副本中少了一些个人英雄主义，但多了对控制技能的要求和精妙的跑位。下面就给大家简单介绍一下《大明龙权》中第一个真正意义上的困难模式副本——小洞天。

在进入副本前，职业的搭配是最重要的准备，除了必备的抗怪职业破军门和奶妈正一道，其余三个空位则一直争论不休，有的说是双天魔一穿云，有的则说是正一道，天魔门和穿云社各来一位。其实两种配置都是可以通关的，只是说双天魔一穿云讲究的是控制，而三种各来一位的则更多的是保障安全。笔者此次阵容是双天魔一穿云。

在进入副本前把药物带齐，需要注意的是，由于普通药物的冷却时间很长，这里最好带上一定量的瞬回药物，尽管这些药都不便宜。由于是第一个困难副本，所以装备上的要求不是太多，破军尽量穿防御装，其他职业无须太过强调。

由于对困难模式下副本难度的估计不足，笔者刚进入副本就不小心冲进了怪堆……更搞笑的是笔者直接被关进了副本上方的一个牢笼里面，面对可以攻击的看守所NPC，笔者只能老老实实的交出了宝贵的还魂丹（如果实力足够也可以把NPC杀掉来救出同伴）。一开始就差点灭队，难度可想而知，但越高难度就越有挑战性嘛，还有传说中的黄金装备，当然不一定能出就是啦。

重新准备后，笔者小心翼翼跟在破军队长身后，笔者是正一道。第一波3只怪物是巡逻怪，穿云用陷阱机关控制一个，天魔控制另一个，剩下一个由队长抗住，大家攻击。这里要赞扬一下副本系统的标记功能，和WoW的标记功能一直。说到WoW，相信大家都能明白清怪过程中补控的重要性，可惜笔者队伍中有人没玩过WoW，十分缺少补控意识，由于笔者加血仇恨较高，挣脱控制后的怪物直冲我而来，只有灭队……

再次进入副本，这次大家都知道了补控，于是如履薄冰般来到副本第一个Boss处——东瀛美女。别小瞧Boss战，即便《大明龙权》的副本Boss不像WoW那样基本不吃控制，但是状态技能非常厉害，动不动就将控制住我没。好在她也能被我们控制，每当没有血和蓝时，就把她控制一下，缓缓再打。整体来看，Boss战的设定还是容易了一些，其实完全可以就像WoW那样不吃控制技能，也许这么说很多大明玩家会觉得我有受虐倾向，但就笔者个人而言，Boss能被控制，这太不像BOSS了……

击杀完毕后，除去一地的装备材料，还有一个奖励箱子可以打开，当然每人只能开一次，这里要说的是分配方式。与我们熟悉的WoW的分配方式不同，WoW需要投骰，《大明龙权》则是系统自动帮玩家分配，你的就是你的，不是你的怎么点也拿不了。

继续前进，结果被隐身的忍者埋伏，又差点灭队，还好挺了过来，却被倭寇的陷阱给炸死了，真是“杯具”……

又是一路的战战兢兢，最终Boss终于露面了。典型的日本武士造型，手持东洋砍刀。这Boss有个定向范围技能非常厉害，除了战士，其他人吃到估计会被秒杀，所以这里破军要让Boss背向大家，基本就可搞定。Down掉Boss后可以打开最后的奖励箱子，可惜笔者手黑，没有摸出黄金装备，但是紫装还是有一件的，也算是小小的安慰奖。

《大明龙权》副本给笔者最深的感受就是需要团队严密配合，每位队员都需高度集中注意力，有时甚至需要一点小运气。尽管Boss战有些容易，但Boss特点还算显著，不会出现一顿乱砍的情况。机关设计算是一大亮点，一但走位不当就有可能导致灭队，使难度上升了一个台阶。





进入小洞天



来吧！集火！



控制十分重要



跟着标记打



箱子很诱人

大明龙权

●制作：佳游网络 ●运营：腾讯游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：不删档测试
●官方网站：http://dm.qq.com/

■Song歌者公会 Song沧海

《大明龙权》城战实录

说到国产网游的PK，无疑会想到当年引起万人空巷的《传奇》，而《大明龙权》这款硬派PK网络游戏的核心并非简单的单人PK或者多人PK，而是重现当年古战场上风萧萧兮易水寒，壮士一去兮不复返的慷慨战役，非常适合喜欢多人大战时热血快感、战术多变的玩家。



觊觎城战

《大明龙权》的城战在每周六晚上8点～10点展开的，与《传奇》等城战不同的是，这里的城战更像是由官方举办的每周一次的活动。

由于大家基本上都是第一次参加国战，在会长建议下，大家在周五晚上勘察了一下城战的战场。探索之下，发现决定城战胜败的因素非常之多，城池地下有密不透风的地道，城门外不远处则是出售药品和攻城器械的NPC。城池中除了外城门还有一扇内城门，城楼之上则是守军之旗，攻城一方必须拿下城楼所有旗帜方算占领此城。

值得注意的是，无论是明军还是义军在参加国战前都必须统一购买相应战服，价格是2000铜钱左右。试想一下，浩浩荡荡的百团大战，穿着统一的军服，当真是气吞山河。

在经过周五的勘察地形，购买战衣后，公会几乎所有的大明兄弟们都在枕戈待旦。笔者记得很清楚，公会当天晚上组织了大型的动员活动，大家都猜想着明天城战将会是何等激烈。

城池争夺

周六晚8点，军团长开始调兵遣将，分配队伍，大家浩浩荡荡地进入城战主战场——石口山。可是当大家准备大战一场时，不停有人询问：“不是和敌人作战吗？怎么全是怪物？”一时间大家都有些不知所措，这时军团长大叫一声：“不要犹豫，人挡杀人！怪挡杀怪！”大家这才清醒过来，手忙脚乱地冲进怪堆开始清怪。事后笔者才知道，敌人义军也是蒙了一阵后才开始清怪。

话说明军清怪，义军开路，很快双方便狭路相逢。看见赤红的义军人，无须多言，提枪便刺，义军勇士自然绝非泛泛之辈，拔剑迎战，一时间喊杀震天。

明军将士，马革裹尸，义军勇士，披肝沥胆。短兵相接十几分钟还是难分高下，就在双方僵持之时，阵中又杀出两队人马。一路由明军中杀出，头顶护国，一路从义军中杀出，头顶豪杰。此刻又听见军团长高声叫道：“别杀护国，他们是侠客，来帮咱们的！”兄弟们这才幡然明了，原来这护国军、豪杰军正是处于中立的势力——侠。上兵伐谋，次而伐交，由于公会在外交方面的努力，帮助明军的侠客多于义军。渐渐的，义军开始被明军逼退。


整装待发


开战前的清怪


最后的准备


进入塔坪村





正当兄弟们热血沸腾，欲将将义军彻底击退时，军团长却高声喝令"先别管义军，快拿下城池主旗。"原来，在服务器首次开启国战活动时，城池是个无主之地，需得明义两方争夺城池，先手拿到城池者便是下次城战的守城一方。军团长喝令之下，兄弟们开始集中所有力量攻击城池主旗，而义军见此情景，知道机不可失，突然杀了个回马枪。由于明军的注意力集中在夺取城池主旗，被义军杀了个措手不及。明军的指挥者再次指挥，一方面，主力全力攻打主旗，其余军团则去抵挡义军的反扑，由于义军倾全力进攻，而明军只是分兵而战，伤亡惨重。于是迎来了最燃的时刻——装备爆了，不要紧，战死复起再来战；复活吃完，不要紧，远赴万里护明军。

尽管明军将士们拼死抵挡，但仍然不能阻止义军前进，大家唯一的期望便是主力军团能够尽快拿下城池，满地的极品装备都无人问津。无论是明、义还是侠客，已经没有人再去理会这些个人利益，大家心中唯一念头便是拿下城池，成为大明新服的第一任城主。

在这样的僵持下，突然游戏屏幕上方出现系统公告：Song歌者帮派夺取主旗，拿下城池，成为石口山城主。

战火骤停，所有明军开始欢腾，义军勇士则无奈离开战场。

就在城战胜利当晚，明军的几大指挥开始分析此次城战的心得：在首次争夺城池战中，伤害输出是最为关键的，而血牛破军门则需要去抵挡敌军的干扰与反扑，军团长的指挥艺术非常重要。

城战防守篇

在夺取城池后的第二周，同一时间，同一地点，不同的是，这次明军是荣誉的捍卫者，而义军的勇士则是争夺者。

在上次争夺战的经验指导下，明军的指挥官们将血牛破军门专门组织成一个团队，放在了城池的外城门，作为抵挡义军的第一道屏障。藏匿于破军身后的则是游戏中最强的治疗者天高云淡。其余两军穿云社和天魔门则被安排到了城楼之上，形成强大的攻击团。

少顷，义军勇士前布冲车，后架云梯，浩浩荡荡杀来城门。随着军团长的一声令下，破军将士全部刷上了金钟罩以抗击敌军冲车，正一道则拼命为破军刷血。由于破军将士们的拼死抵抗，冲车难以打开城门。义军的指挥官眼见破门无望，转而将主力军：四门混合特种部队随着云梯冲上城楼来。

这时笔者才突然发现，原来明军指挥官犯了一个致命的错误，由于将破军全部放在下面，导致义军混合部队轻易的冲上城楼。

眼见敌军冲上城池，明军指挥官及时调整战术，让加入战局的侠客（护国）破军门集体冲上城楼，由于云梯很窄，因此不需要很多破军来阻挡，这样的调整，让不多不少的侠客破军战士一夫当关万夫莫开，明军渐渐重新掌握了战事的主动权。

义军冲车不入，云梯坍塌，于是想到了最后的招数——地道战。

当义军精英部队进入地道时，一位在服务器里颇有名气的破军突然从地道冒出。由于地道内只能容纳一人慢慢而过，义军抵挡不住，从地道中退了出来。跟随这位破军身后的明军精英部队全部从地道杀出，一时间，义军应对不足，被明军一分为二。明军见义军已乱，倾城而出，义军两面被击，惨败而归。

后记

笔者经历了两次城战，一次夺城，一次守城，不敢说已经完全了解《大明龙权》城战优劣，但能明确感到游戏里通过城战展现出来的激情和智慧的。团战的惨烈，天神下凡般的个人Show，指挥官费尽心思的战术布置，完美诠释、还原了古战场上诸多扣人心弦之处。



城墙上的战斗



飘扬的旗帜



胜利后的喜悦



战斗外的闲情

头条新闻

■《成吉思汗》"发现之旅"公测



3月5日，《成吉思汗》特别版"发现之旅"正式公测，游戏玩法再次更新升级，加入了探险和娱乐的概念，引导玩家在体验PK、打副本等常规玩法同时，领略大漠、王城、民俗时装等人文风景。通过"异兽篇""版图篇""宝藏篇"和"人文篇"的展示，让玩家回到战火纷飞的十三世纪，经历成吉思汗带领黄金军团横扫亚欧古战场的辉煌一生。

异兽篇中，一级角色可骑乘的宠物系统突破等级限制，骑乘种类繁多，可任意组合升级繁殖。地理篇中，穿越时空接触数百位历史人物，体验成吉思汗铁骑的攻城略地，挥戈东南亚，西征古俄罗斯、古匈牙利、古波兰、古伊朗，成就一代帝王的不灭传奇。宝藏篇中，寻找千年战神陵墓、号令天下的传国玉玺、陡然而富的黄金矿脉，同邪恶势力在机关重重的墓穴中激斗，抢夺绝世宝藏，体验寻宝、挖宝、勇者斗恶龙等玩法。人文篇中，有民族时装，传统节日和特色娱乐，多样的游戏玩法涵盖了元朝历史背景下民族文化和社会生活的各个方面。

■麒麟游戏联合迅游加速器

迅游与麒麟游戏联合宣布，双飞展开深度合作，从游戏功能层面上进行双向优化，为玩家提供更好的网络服务。目前，双方将针对麒麟游戏旗下的《成吉思汗》进行首度合作，迅游将推出《成吉思汗》专用版，为《成吉思汗》玩家提供加速服务。

迅游是一款网游加速软件，致力于解决玩家在游戏过程中遇到的登录困难、延时高、频繁掉线等网络问题。迅游CEO袁旭表示："继与金山、盛大等大型网游公司合作以后，与麒麟游戏的强强联合，更加说明，网游加速是受到玩家、厂商一致认可的。迅游也将秉承以用户体验为出发点的原则，矢志不移地为广大网游用户提供更为顺畅的网游体验。"

■《成吉思汗》中国香港代理确定

中国香港西域游城科技有限公司正式签约由麒麟游戏自主研发战争题材网游《成吉思汗》，并聘请知名混血美女阿Za为产品宣传代言。麒麟游戏表示，《成吉思汗》港服预计于今年4月正式与香港玩家见面。



阿Za是香港知名模特，因参加跨媒体选秀节目《打出十人巷》而名声大噪。在曝光的照片中，阿Za分别COS了游戏中女性剑与先知两种职业。麒麟游戏表示，选择阿Za是因为她的"混血"气质，符合游戏中人物需要，像是凡人眼中上天派来的使者。另外，西域游城还聘请歌手李卓庭（Eunix）为游戏主题歌献声。

月评

■一样与不一样

现在国产游戏去大陆之外的地方运营已经不是新鲜事，我比较感兴趣的是这些非大陆地区玩家的游戏习惯和对国产网游的反应，毕竟就算是香港，跟咱们受到的教育以及社会环境，还是有挺大不同。

最早接触老外玩家是在EQ2里，记得有次组队做一个收集骷髅头还是骷髅腿的任务，每个人都要集齐6个，掉落率不低，所以不到10分钟大家就都完成了，只有一个人一直说不够，于是我们就一直在那打，过去差不多有1小时后，那个人还是说没打够，不过一直没有人退队，突然他说，对不起，原来早打够了，刚才一直看错了……队友大多打了个"：）"回应，这才散队各干各的。还有次打一个副本，Boss掉落一个不错的牧师盾牌，大家都说让牧师拿时，一个老外战士拿起来就跑了……同事在台服玩魔兽，告诉我，现在中国台湾玩家也开始用YY作为语音软件了……

经过这几件事，我觉得天下玩家其实都差不多，有好玩的，也有不好玩的，完全无需把谁谁神话成"高素质"群体。

至于如何看待国产网游，也有个案例。有一款国产航海网游，虽然在国内几乎销声匿迹，但是在欧洲却小有盈余，同样是道具收费模式，肯大把欧元砸进去的也不是没有。去年我在"在线争锋"栏目里做过一期专门在海外运营国产游戏的操盘手采访，他有句话我印象很深，他说，不是中国味越浓老外就越喜欢，你弄一堆清朝僵尸，老外根本不知道是什么。

虽然香港玩家不是老外，但有些道理也是通用，比如他们的历史观和游戏习惯，对成吉思汗这个人物的认知度，也许便和大陆玩家不同。当然，作为麒麟来讲，这也只是一次锦上添花式的市场扩充，更引人关注的其实是什么时候推出新产品。P



地区不同，对成吉思汗的认知和了解程度也会有所不同

成吉思汗 ●制作：麒麟游戏 ●运营：麒麟游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://han.70yx.com/

■北京 暗de佐罗

《成吉思汗》装备系统究级攻略（上）

横览宇内，历年之少，而开拓疆土之广大，如成吉思汗者，千古所未尝见也。成吉思汗其征服民族之数凡七百二十部之多，其言语信仰，大抵异类。兵刃之所斩刈，马足之所蹂躏，由东达西，成一直线，径长六千英里，其间列国数十。我们不仅好奇地问：为什么成吉思汗的军团可以横扫大半个世界创造了如此丰功伟绩的成就？

成吉思汗带领他的蒙古军队犹如一股旋风横扫八方，势不可挡。这些除了蒙古人的英勇善战外，还应归功于成吉思汗所建立的新军，配备了新的装备，吸收了先进的文化，使他的军队建成了当时世界上一流的新型军种。可以说：成吉思汗军团横扫大半个世界的时候，骏马、武器、装备和后勤任何都是其不可或缺的一部分。

而完全参照了成吉思汗征服世界的伟大战争史实打造的09最强战争网游《成吉思汗》的出世，充分调动了那些喜爱历史战争网游的玩家的心，其花样繁多的骑乘养成系统和众多新奇有趣的游戏玩法、激烈刺激的征战系统非常适合任何小团体和大团队享受战争的畅快。而今天，我们就来深入解剖下《成吉思汗》中的武器和装备系统。

博大精深 装备初窥

《成吉思汗》的武器和装备一共划分为2种类型，4种获得方式，5种优劣类型，6种装备属性，6种装备玩法，14个零散部件。

两种加成类型

《成吉思汗》里的装备总的分为攻击型装备和防御性装备两类，武器、项链、戒指、徽章都属于攻击型装备，其主属性皆为加全体攻击的。而盾牌、头盔、铠甲、护手、手镯、腰带、靴子、披风均为加全体防御的。

四种获得方式（加黑）

装备获得一共有四种获得方式、打怪掉落、任务获得、装备打造、兑换。关于前三种方式就不做过多阐述了，关于兑换获得方式可以和大家说一说：兑换一共有声望兑换、龙眼石兑换和积分兑换三种，在王成和大都都有相关NPC兑换商店。

五种优劣类型

所有的装备分为：白色装备（没有任何附加属性）、绿色装备（剧情任务和装备任务获得，拥有1～3个绿色属性且拥有2～4个套装属性）、蓝色装备（怪物掉落和装备制造，拥有1～3个蓝色属性）、黄色装备（声望兑换和龙眼石兑换拥有2～4个金色属性，并有4个套装属性，戒指手镯除外）、紫色装备（黄色装备鎏金后的颜色，除拥有黄色所有属性外，更拥有1–3种紫色属性，而且许多部分还拥有独特的属性，比如鞋子的增加移动速度等）。

六种装备属性

基础属性（即最初级的白色属性）、附加属性（一般为蓝色属性，根据装备颜色的不同最高的黄色装备可以同时拥有四个属性）、鎏金属性（鎏金黄色装备才会拥有的属性，一般为1～3个，并可随时替换）、宝石属性（镶嵌什么宝石即拥有什么样的属性）、套装属性（同套装数量足够，激活后才拥有的独特属性）、麻将牌属性（符文后拥有的麻将牌减免属性，也是可以随时更改的）。

六种装备玩法

升星、打孔、镶嵌、铭刻、鎏金、麻将牌。

十四件装备部件

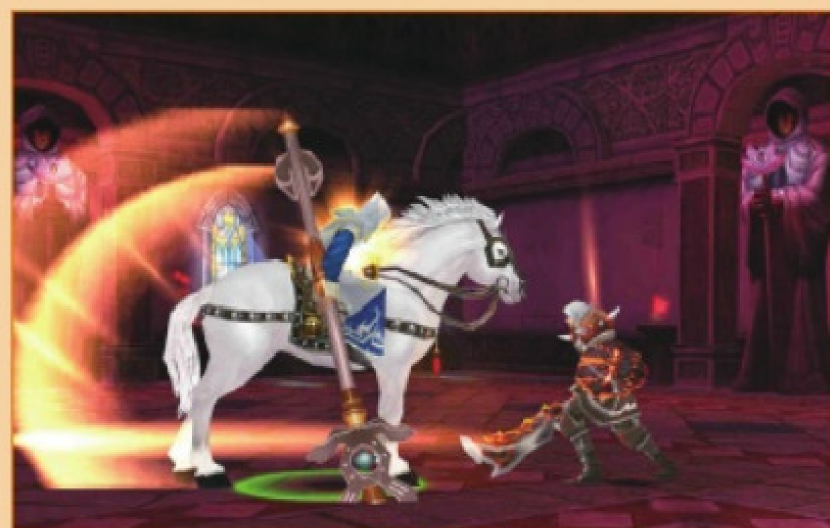
主武器、副手武器（只有武士这里是盾牌）、头盔、项链、铠甲、护手、手镯*2、戒指*2、腰带、鞋子、披风、徽章。

披荆斩棘 巧取豪夺

《成吉思汗》普通装备的获得其实一点也不难。不论是打怪获得，还是锻造工艺，还是通过打副本刷声望打比赛来兑换，都是相对比较简单的，但是也存在一些较难获得的装备。

白色装备

只有打怪会掉落白色装备，由于白色装备没有任何附加属性，所以基本是被抛弃或者是变卖的宿命，只有在实在没有的可用的情况下，才偶尔能客


力劈华山


先知禁锢箴言


剑之墓


匈牙利王国

串下装备这个职能（白色装备里没有披风和徽章）。

绿色装备

随着任务的主线的深入发展，我们依次会获得很多很多绿色单件装备，从武器到防具到首饰，除了没有帮派披风和国家徽章以外，其他所有的12件装备都会从剧情任务里获得，而且剧情获得的绿色装备很多还有2-4种套装属性，比如在初期15级剧情地图中用神秘蜘蛛牙兑换的武器和20级剧情中用塔塔尔宝石兑换的头盔可以凑出一套拥有2条套装属性的装备。后面获得的十夫长套装、百夫长套装和千夫长套装都是拥有不错套装属性的绿装。渐渐到了后期，还有特定等级专门的日常任务特定获得绿色套装，比如百度套装、千寻套装都是属性不错的绿色套装（绿色装备里没有披风和徽章）。

蓝色装备

主要获得途径也是从怪物身上掉落，自9月29日开放的最新版本《初章：帝国的远征》后，开放了兵器铸造、防具铸造和首饰铸造三个生活技能NPC，蓝色武器也就可以制造了。蓝色装备基本和绿色装备所差无几，但是由于绿色装备拥有不错的套装属性，所以大多数有用的蓝装备，都是手镯、戒指一类（蓝色装备里没有披风和徽章）。

黄色装备

也被称作为黄金装备，《成吉思汗》里最主流的装备，一共分为装备、首饰和特殊装备3类。我们先说装备。装备的获得方法有以下几种，一类是通过兑换声望、龙眼石兑换的传字装备，目前按等级共分为：世传、国传、神传、天传4种。一类是通过英雄会积分兑换的赐字级装备，目前只有神赐和天赐两种。首饰的获得是单独的一类，这里特指两个戒指和两个手镯。最后披风、徽章的获得都是通过帮贡和国家荣誉来兑换的黄金装备。

传字级装备的兑换

通过在游戏中做任务，刷副本，获得人物声望后，可以到声望商店兑换传字级装备其中的五件，即：主手、副手、铠甲、护手、鞋子5件。而凑齐套装的其他三件项链、护腿和头盔都是通过龙眼石商店的进行的兑换。由以上的8件凑齐则会拥有一套完整的4个套装属性。

赐字级装备的兑换：当玩家等级超过60级，就可以到大都护国寺去参加双人英雄会的对战比赛，胜一局积30分，败一局积7分，这些积分可以换到所有的赐字级装备。

其中黄金首饰比较特殊（特指两个戒指和两个手镯），虽然首饰没有套装属性，但是附加了强大的暴击和韧性、闪避等超强属性，所以极为珍惜。除了轮回台BOSS、财神殿BOSS和18魔君BOSS掉落以外，就只能从金币商店买远征首饰，或者是购买皇家秘银来亲手制造了。

关于披风和徽章：披风和徽章在《成吉思汗》里也是黄金级别的装备，而获取方法则真的是巧取豪夺了，首先是披风，也叫帮派披风，是通过做帮派任务来获得帮贡，继而在帮派商店用帮贡兑换的。而徽章则是保家卫国做出国任务，击杀敌国玩家等方式获得荣誉，用荣誉去荣誉商店兑换的。

紫色装备

目前紫色装备只能通过黄金装备的鎏金步骤，才可以获得。只需要一颗黄紫水银和10两银子，就能够把手中心仪的黄金装备鎏金了。而黄紫水银可以在金币商店购买到，根据所鎏金的部位不同，黄紫水银的种类和价格也不同。目前黄紫水银一共有4种，分别对应不同的装备部位。

黄紫水火水银：蕴含了水火精华的黄紫水银。适用装备：项链、戒指。

黄紫海蓝水银：蕴含了海蓝精华的黄紫水银。适用装备：主手、副手、徽章。

黄紫炫彩水银：蕴含了炫彩精华的黄紫水银。适用装备：手套、鞋子、手镯。

黄紫晕光水银：蕴含了晕光精华的黄紫水银。适用装备：衣服、帽子、披风、腰带。

当你符合以上所有条件后，那么赶快跑到王城（314.92）或是大都（290.208）的装备鎏金大师“济贫”身边，就可以如愿以偿把黄金装备升紫。

花样繁多 全面强化

《成吉思汗》的装备系统一共有六种装备玩法：升星、打孔、镶嵌、铭刻、鎏金、麻将牌。每样装备玩法都非常繁多，可以全面强化所有的装备，


宝石矿采集点



宝石升级


采集


购买配方宝石

让一件平白无奇的装备全面强化变成一件究级装备，让其他勇士们嫉妒。

升级即升星

加强装备最简单的办法，也是最直接提升装备的方法就是升星，升星可以使装备的基础属性也就是白色属性得到阶梯性的提高。大家可能觉得升星是件很简单，很不值得一提的事情，不就是给装备+1+2么？其实不然，关于升星，也可以说出很多很多内容。

装备的升星分类两大类宝石，分别是升级绿色任务装备的绿水晶和传字水晶。绿水晶还按照等级细分为：用于给1-39级装备升级的初级绿水晶；用于给40-59级的装备升级的中级绿水晶； 用于给60-79级装备升级的高级绿水晶三种。这三种水晶分别都在金币商店里购买，目前的版本还没有任何途径可以通过打怪或者刷副本、任务等方法获得。

传字水晶也按照等级分为：用于给1-39级装备升级的世传水晶，用于给40-59级的装备升级的国传水晶、用于给60级-79级升级的神传水晶和用于给80级以上装备升级的天传水晶。而传字水晶的获得方法则多种多样了，可以到专门爆水晶的副本：千佛窟去刷水晶，而且千佛窟会参照进入者的综合等级来判定掉落什么样的水晶。比如进入了一群60多级的号，怪物等级在60以上，那么自然掉落的是60-79级的神传水晶，如果进入的是一群30-40级的小号，那么怪物掉落的就是世传水晶了。最后，一定要注意这个副本每天限制进入次数，每人每天只有5次可以进。

给装备打孔

如果你的极品装备已经升级到了9星闪动，那么我们下一步就可以用高级宝石来提升装备的属性了，但是装备的孔怎么来呢？

生活技能：印度珠宝术可以告诉你，所有的一孔、二孔装备的钻头都是珠宝术制造出来的，当然有些新手任务也会给一些简单的钻头，不过那些钻头是远远不够用的，14件装备全部2孔还需要28个钻头呢。而其他的三孔钻头则需要费一些周章。

3孔白玉钻：用于手镯、手套、鞋子的第三个孔。珠宝术制造。

3孔翠玉钻：用于帽子、衣服、腰带的第三个孔。金币商店贩卖。

3孔血玉钻：用于披风、徽章的第三个空。声望店兑换配方，珠宝术制造。

3孔釉玉钻：用于主手、副手的第三个孔。双人英雄会战场400积分兑换。

3孔墨玉钻：用于项链、戒指的第三个孔。周日副本勾栏曲合BOSS掉落。

大师镶宝石

钻已经具备了，孔也打好了，我们可以开始镶嵌宝石了。首先我们来了解一下《成吉思汗》的宝石系统，所有的属性宝石按照颜色可以分为：红色宝石、蓝色宝石、黄色宝石、绿色宝石、多彩宝石5种。按照类型也可以分为：纯属性宝石、特殊属性宝石、纯攻击宝石、纯防御宝石、多彩宝石5种。按照等级可以分为1-9级宝石，其中789级宝石都是用金币商店出售的高级洗石剂升级6级宝石得来的。

大多数宝石都可以按照颜色来分辨，比如黄色宝石大多数都为纯属性宝石，从+18力量，到加28敏捷到加40智力都属于黄色宝石；而蓝色宝石都是一些通用属性宝石，比如+18+28+40体质的宝石；红色宝石就更好说了，石如其名，热情如火，是所有攻击宝石的颜色；而绿色孕育着生命自然就是全部防御宝石的颜色了。当然，宝石颜色也不是绝对的，高级玉髓宝石和高级龙晶宝石就是例外。他们每个颜色都有每个颜色的宝石，也就是以上所说的特殊属性宝石，这些宝石的颜色实际上是为了激活后面所说的多彩宝石使用的，如果没有多彩宝石，各种颜色的玉髓和龙晶都没有区别。

多彩宝石：通过荣誉商店兑换的宝石，拥有非常强大的特殊力量，可以给各个职业增加相当强悍的助力，用火枪手的多彩宝石来举例：原先可以打6个目标的排子炮可以多2个目标、连珠炮的冷却时间减少4秒、霞光雷进入无敌状态后可以回复满血等等。这些多彩宝石都是通过以上的各种颜色的宝石才能激活。比方说我们刚才所说的霞光雷多彩宝石，就需要一颗蓝宝石才能激活多彩属性，才能够在无敌的时候回满血，给火枪手多一条生命。


装备镶嵌大师


蓝宝石


绿宝石


学习宝石


印度珠宝术

汇众教育
本期推荐校区
北三环游戏校区

摆脱就业危机 抓住职场“金饭碗”

2010年新春伊始，各大游戏公司为能在经济复苏后分得一杯羹，展开人才争夺战，大力招募游戏开发精英。截至2月底，各大游戏公司因人才短缺问题不得不纷纷叫停一系列商业项目开发计划。一位业内人士指出，近几个月国内游戏厂商平均每月的招聘岗位达到了1000多个！但是，综观国内网游行业的发展现状，我国的自主研发力量还不够强大，人才缺口较大，成熟人才更是一将难求。对此，很多游戏开发商也都不约而同地表示：目前游戏产业最大的发展瓶颈是人才。

在如今大学毕业生就业形势普遍不容乐观的大环境下，游戏行业为何“钱景”独好，成为公认职场“金饭碗”？这和游戏公司、游戏行业的“钱景”看好有着密不可分的关联，尤其是国内网游公司。该领域中的“第一集团”无疑是已经家喻户晓的纳斯达克上市企业，如盛大、九城、网易这样驰骋多年的业界巨擘。此外，网络游戏行业的后起之秀也纷纷走上了海外上市之路，强劲的海外资本支持无疑是游戏行业薪资水准居高不下的幕后推手。

高中生也能成为月薪4500元的游戏设计精英

小邵（化名）同学当初高考失利，父母让他复读，但他了解自己的实际水平，即使复读也未必有潜力可以挖掘，多读一年书对于小邵来说就等于多浪费了一年的光阴。跟父母商量后，他选择了汇众教育北三环（游戏）校区学习游戏技能培训，刚入学校方就与其签订了《就业推荐协议》，还没正式结业就提前被用人单位录取。目前从事游戏程序开发的他，月薪达到了4500元/月。

游戏学院作为国家信息产业部指定的专业游戏人才培养基地，是目前全国最大的游戏人才职业技能培训机构之一。所有培训都按照企业定向培养方式，定岗定制，避免出现供过于求的局面。

兴趣也能成就终身职业

李云鹏毕业于中国海洋大学医药学专业，毕业后一直从事本专业的相关工作，收入不菲，但是李云鹏的兴趣爱好是画画和游戏制作。经过再三考虑，他毅然离职，专心投身到游戏制作的大军中来。经过多方考察，通过试听汇众教育游戏学院的免费公开课，最终选择了汇众教育北三环（游戏）校区。在汇众教育游戏学院，李云鹏结识了很多志同道合的朋友，也更让他坚定了自己的游戏梦想。经过一年的拼搏与努力，最后他终于如愿以偿进入知名游戏企业完美时空！如今，他每天都在快乐而又努力的工作着，今年由于工作努力还得到领导的极力赏识，升职又涨薪，可谓是双喜临门。

汇众教育助你抢到职场“金饭碗”

汇众教育北三环（游戏）校区是总部直属校区，校区位于北京市北三环中路马甸地区，紧邻中关村科技园区，周边汇集北京电影学院、北京交通大学等众多国内一流大学，交通便利，地理优越，商贸、科技氛围浓郁，在这里可以感受时尚、现代的奥运气息，是北京创意产业重地。北三环（游戏）校区具备先进的手机、网络游戏开发和设计培训经验，良好的业界合作关系，与多家游戏企业共同设立了项目开发工作室，在游戏商业转化上拥有成熟的运作手段，有力的保障了学员的就业。毕业学员主要分布在盛大、金山、法国育碧等知名游戏企业。同时，学员还将在这里实现“游戏创业”的梦想。

汇众教育北三环（游戏）校区始终以学员发展为立足之本：用更先进的课程体系、更严格的教学服务体系、更专业的专家师资队伍、更完备的就业保障体系、更舒适的学习环境，更人性化的管理体系让学员始终站在游戏行业的前列。

3月，多家知名游戏企业主动来到汇众教育北三环（游戏）校区，与学校签订了游戏开发人才联合培养协议，打造“最具就业竞争力学员”，并开设“技能+学历”精英委培班,入学即签订《就业推荐协议》，起薪4500元，订单实训。

游戏企业定向委培流程：



汇众教育北三环（游戏）校区郑重承诺：

1、学员入学即签法律承认的《就业推荐协议》，毕业后直接输送至合作企业工作。

2、由金山，完美，EA等各大游戏公司一线游戏开发工程师组成教学团队，保证优质的教学质量。

3、5+1教学方式灵活科学，汇众独创教学方式，每周安排CTC课程，保证教学效果，学不会免费重学。

汇众教育北三环（游戏）校区特意为上门咨询的学生及其家长准备了精彩的专业试听课程，亲身体验游戏制作非凡魅力，行业专家现场答疑解惑，欢迎预定免费讲座，了解详情请点击学院网站。

汇众教育北三环（游戏）校区相关信息

咨询QQ：1264696851　952322572

网址：http://www.bjgamecollege.cn或http://ot.gamfe.com

地址：北京市西城区北三环裕民中路6号万联汇业商务会馆3层

汇众教育
本期推荐校区
青岛动漫游戏校区

动漫游戏学院专业技术人才培养计划启动

4月职场烽烟再起，热火朝天。浩浩荡荡的求职大军开始涌向各大招聘市场，然而一些行业人才供大于求，让求职竞争愈演愈烈，就业压力也愈来愈大。很多求职者开始谨慎思考职业选择，认真进行职业规划，部分人群由招聘市场的盲目投递简历转向培训市场充实自己争取更好的职位。2010年3月1日，汇众教育青岛（动漫游戏）校区专业技术人才培养计划正式启动，给奔波在求职招聘市场的求职者们带来一道新的曙光。

职场危机重重，如何应对障碍

面对求职，无论是初涉职场的毕业生，还是久经沙场的跳槽者，都应该正视职场存在的危机，认真应对求职路上出现的障碍。

对于初涉职场的毕业生，无论学历如何都应该看好前景再择业，所谓先就业再择业的做法往往会让职业道路走向歧途，一旦从事了自己不喜欢或是职业前景不好的职业，等到想转变职业再学习往往要面临年龄、薪水等诸多阻碍。如果说仅仅是为了得到当前的“饭碗”而丢弃未来的“饭碗”，忽视了对自我价值的评估，那么必然会出现职业困惑。初涉职场者最大的挑战首先是人生目的和人生观的转变。现在的大学生找工作的难度甚至高于中专生，基本上是因为中专生学的技术更多些。以目前的朝阳行业——动漫行业来说，需要的是技术人才，并不十分看重学历，学历可以当做敲门砖。但已经不能成为就业资本。

一般说来，3月是国内招聘的旺季，也是人才跳槽的高峰。跳槽前，在职者们也该做好规划，要确定自己是否客观、合理地跳槽，不妨给自己提出这样的五个问题：“我将要跳向哪里”、“市场需要怎样的人才”、“我具备这些素质吗”、“在那些方面自己需要提升”、“了解自己的职业气质倾向吗”。如果能明确地回答3个以上的问题，跳槽的成功率相对比较高。反之就要考虑跳槽的合理性了。如果想换一个行业，或者是在本行业有更好的发展，多学习些知识总是有益无害的。

挑选合适的培训机构参加职业培训提升自己的技术能力，不但可让初涉职场者在职场中游刃有余，也能使在职者们拥有争取更高薪水与职位的能力。

就业择业，该选哪行哪业

想要在职业道路上有更好的发展，需要先了解行业动态。

目前有发展的行业很多，而动漫行业作为其中的一份子，可谓是蓬勃发展的朝阳行业。动漫行业的市场空间为1000亿元/年。虽然仍旧存在一些问题，但是发展前景仍然一片光明。2006年4月，国务院办公厅转发了财政部等部门《关于推动中国动漫产业发展的若干意见》，提出了推动中国动漫产业发展的一系列政策措施。许多企业据此调整了发展战略和计划，动漫教育和人才培养、动漫产业基地建设、动漫国际交流等都驶入快车道。

目前国内有2000多家省市电视台，其中动画专业频道有16个、少儿频道有35个、少儿栏目有589个、动画栏目600多个，年需求达到56万分钟，国产量仅12万分钟。国内动漫业在原创能力，人才等方面急待改观。目前动漫产业急需新鲜血液的注入，需要大批的动漫人才加入到原创动漫的大军中来给国内动漫加油助力。

想就业高薪，给你支一招

动漫行业高薪已经成了人所共知的秘密，目前一般的动漫从业人员起薪可达3500-5000元。有一定的从业经验的人员薪水更高。选择好的行业无非是为将来有好的发展，动漫行业确实一个拥有无限潜力的行业，发展前景看好，想要加入到动漫行业中来也并非难事，只要肯学肯干，还愁事业不成？如今想要培训充电，培训机构要选好，但是目前实力雄厚的职业教育培训机构并不是很多。

作为中国数字职业教育第一品牌，汇众教育于2008年正式启动了动漫学院项目。它是继游戏学院项目成功推出之后，针对国内大量紧缺的原创动漫人才，推出的有一个数字娱乐职业教育专业人才的培养项目。主要是面向动漫爱好者进行专业动漫制作培训，学员经过8～13个月的系统学习，能够从事3D动画师、插画师、渲染师、3D特效制作等多个职业。动漫学院教学采用的云培训体系是秉承科学的设计理念，在积累了丰富的动漫项目开发经验和教学经验的基础上开发出来的贴合实际教学的优秀教学体系。其内容易于掌握，设置完善合理，更适于职业技能的初步与进阶学习。丰富的案例教学与实践课程，让学员达到技能与就业的无缝对接。据悉，动漫学院为保障学员就业，设立了专门的就业指导部门推荐并指导学员就业。面对任重道远的动漫人才教育培养，动漫学院竭尽全力努力着，全社会也都在努力着。想要备战职场，博取胜利，现在就开始准备吧！

动漫学院招生工作已经开始，3D高级动画设计师专业3月招生名额80人。

汇众教育青岛（动漫游戏）校区相关信息
咨询QQ：228583448　228283628
网址：http://www.gamfe.com/qd/
地址：青岛市银川西路67号国际动漫游戏产业园C座3层

汇众教育
本期推荐校区
上海虹口动漫校区

《阿凡达》再推3D热潮 引发“人才”思考

《阿凡达》掀起3D电影热潮，凸显高新技术在文化产业中的重要作用。近年来世界动漫、网游等新兴行业的蓬勃发展，与这一划时代转变紧密呼应。许多业内人士认为，我国在动漫技术、研发能力等方面拥有相当基础，关键在于改变从业人员观念，突破“动漫仅仅是动画片”、“动漫只能应用于影视行业”等思维定式，树立“大动漫”发展战略。《阿凡达》是科技、创意与市场结合的电影典范，由此暴露出的中国电影动画市场的人才缺口和培养需求也正悄然催热着相关专业，如：电影技术人才、3D动画人才、文化创意人才、电影营销人才等。因此，着力培养动漫相关人才，提升产业发展潜力，成为当今中国动漫界刻不容缓的事情。

3D热潮引起国家关注，3D人才前景无限

面对3D在中国发展的热潮，上海ICS国际频道专门来到汇众教育上海虹口（动漫）校区进行采访，了解当前3D制作在国内的教育情况及发展。在此，汇众教育集团华东区惟一外教刘隽岚老师还特别受邀做客ICS国际频道访谈栏目，就3D技术在国内、国际的发展趋势及3D人才的美好发展前景进行了翔实、专业、客观的论述。

新春纳贤、动漫人才惹职场竞夺

由于从事动漫专业人才匮乏，许多外国企业不惜重金在中国寻觅专业人才，这在一定程度上影响了中国的人才供需结构，国内动漫企业一度陷入一将难求的尴尬境地。伴随新春佳节渐近尾声，奋斗一年的动漫职场人又迎来了“金三银四”的求职、跳槽高峰时期。日前，动漫相关从业人员的标价再度水涨船高，部分资深人士的薪资令人咋舌，不过这依然未能成为各家企业虎年招贤纳士的“拦路虎”，甚至争夺人才的势头更加凶猛。

春季招聘火爆进行，大中专毕业生寻求突破

俗话说“一年之际在于春”，在经历了整整一个冬天的思考与心态调整后，由于专业不对口或是缺少工作经验不符合企业要求而没有找到合适工作的往届、应届大中专毕业生们此时也早早做起了职业规划。近日，全国各大省市的春季招聘如火如荼的进行，各大企业纷纷开出了大额人才招聘订单，这些求职应聘的学生们也瞄准时机，希望在严峻的就业形势下寻求突破。

家长、学生纷纷看好3D制作

目前我国政府正大力扶持动漫产业，动漫人才在这几年成为了沪上职场红人。随着3D热潮一波波的袭来，使得很多动漫、影视、游戏公司等都不断研发新作品，人才需求不断加大，开始大规模的招募精英。许多人瞅准这个市场纷纷加入动漫职业培训大军，通过先培训再上岗的方式进入到动漫领域，相应成为了行业金领一层。所以现在许多待业孩子的家长及临近毕业的学生都将目光转移到3D制作上，希望通过这个途径获得高薪工作，这也是最直接、快速成为沪上金领的渠道。

动漫人才　职场方向

动漫制作作为当今全球最具发展潜力的产业之一，在动画传媒、电影电视、广告数码特效等领域都拥有庞大的市场需求。如插画及故事板创作（插画师、故事板创作师）、3D动画（3D动画师）、2D动画片制作（2D动画师）、建筑及环境模拟（场景建模师、角色建模师等）、3D电影、电影视觉特效制作（电影特效制作师、栏目包装师等）、动画设定、工业产品设计（产品设计师）、游戏动画设计、卡通造型美术等。在我们身边常见到的动漫产品如：漫画、动画片、3D电影、网页上的2D/3D动画、广告、卡通装饰物等。



上海虹口动漫校区\上海电视台专访汇众教育上海虹口（动漫）校区

零基础打造动漫精英仅限25人

针对这一现状，上海诸多企业实行人才职业定向培训计划，汇众教育动漫学院项目有幸为这些企业培养专业动漫人才。学习从零起点开始，同时参与企业项目实战。入学后，学校即与学生签订《就业推荐协议》，为学生的学习、就业把关，让学生真正感受到“零负担学习”“零负担就业”。目前，汇众教育上海虹口（动漫）校区已联合上海多家企业开通就业专线，求职者可登陆www.gamfe.com/sha申请动漫实训及就业服务。

动漫游戏实训就业

汇众教育
本期推荐校区
上海徐汇动漫游戏校区

动漫、游戏是21世纪黄金产业

2010年仅2月就有6680个动漫、游戏公司在其网站提出人才招聘需求，对于行业的中端人才有些企业甚至打出了月6000元以上的优厚待遇。

据腾讯科技负责招聘的严小姐介绍，动漫、游戏企业已经度过去年的创业期，现在正是需要人才扩张的时候。

每月50%～100%的"助学金"

本次助学金计划由游戏学院、动漫学院联合知名动画企业共同拟定，学员可在学习期间申请，每月享受50%～100%的补贴。此项优惠政策对当前大学生以及希望进入动漫、游戏行业的有志青年可谓是个难得的机会。

选择"潜力股"，就业有保障

"之所以选择进入这个行业，也正是因为我看好这支'潜力股'。"某游戏公司美术总监这样表示。事实证明，动漫、游戏行业从业人员正在慢慢成为从业大军中的"金领人才"。据中华英才网数据显示，动漫、游戏行业技术人员供不应求，待遇较高者年薪可达20万以上。

动漫游戏培训有何魅力?

一、专业新，门槛不高，培训技能与工作经验完全与企业职位对接；

二、人才缺口大，上海动漫游戏企业需求占到全国的一半，10万缺口一半以上须由职业培训生满足；

三、培训周期不长，8～10个月基本可以掌握动漫游戏相关制作技能，胜任企业一线职位；

四、就业广，汇众教育2009年与多家企业签订相关《就业推荐协议》，定向培养动漫游戏精英，只要基本功扎实，即可得到企业认可。

选择优质校区　实现高薪就业

2009～2010年大学生就业以及企业人才荒话题不断，供需始终无法达成平衡。据不完全统计，上海三年内动漫、游戏从业人员缺口10万！动漫、游戏企业用人需求迫在眉睫，急催市场"备货"，然而随之而来的是大学课程与企业脱节，人才招聘非常困难。在新兴朝阳产业人才紧缺，人才培养缺乏成功经验与模式的情况下，汇众教育集团上海徐汇（动漫游戏）校区依靠精准的市场定位、高质量的课程体系、严格规范的教学质量管理和完善的就业推荐服务，为沪上数字娱乐职业教育行业提供了专业参考及标准，成为上海众多一线动漫、游戏企业人才的重要输出渠道。

动漫游戏学院成就高薪梦想

上海汇众益智职业技能培训学校长期致力于动漫、游戏人才的培养，已得到国家信产部门、劳动部门的认可。此次联合各大游戏、动漫企业，为缓解市场压力，特向社会招募40名动漫游戏人才。其招募名额依据市场需求职位数量订制，就业网络覆盖沪上及周边主要省区，入学即签《就业推荐协议》。另据权威统计，仅2009年上海徐汇（动漫游戏）校区就有几百名毕业学员成功进入盛大、巨人等公司实习。

汇众教育上海徐汇（动漫游戏）校区简介:

2004年6月汇众益智（北京）教育科技有限公司正式在京成立；

2007年底，公司获得国际顶级风险投资基金凯鹏华盈（KPCB）千万美元投资；

2010年，汇众教育上榜福布斯中国潜力企业榜。

上海徐汇（动漫游戏）校区，是汇众教育集团体系内为数不多的几个拥有游戏学院项目、动漫学院项目双项目的中心之一。除此之外，学院还以其在教学、管理、就业、学校环境、师资力量、学校硬件方面等诸多优势，与上海500多家游戏动漫企业达成长期战略合作，为游戏动漫行业输送大量游戏策划、游戏美术设计、游戏程序开发、动漫设计、影视动画等专业优质人才，并多次获得集团总部颁发的"十佳校区"殊荣。



咨询报名热线

动漫设计培训：

咨询QQ：1377921010　200853990

网址：http://www.gamfe.com/shc

地址：上海市徐汇区漕溪路251号5号楼7楼（近地铁一号线漕宝路站2号口）

游戏开发培训：

咨询QQ：200853180　1244623343

网址：http://www.gamfe.com/xh

地址：上海市徐汇区漕溪路251号5号楼11楼（近地铁一号线漕宝路站2号口）

■写在前面

本期，我们将花较多的篇幅，去关注一下国产原创桌游这个话题。桌游吧的大量出现、桌游人口的剧增，为国产原创桌游的出现提供了肥沃的土壤，但只有肥沃土壤是远远不够的，不耕耘就不会有收获……

现在，我们惊喜的看到，已经有“先行者”行动起来了，国产原创桌游数量日益增多。当然，我们也注意到，这些国产桌游在品质上良莠不齐。其中有很多桌游产品，在游戏创意、美工、后期制作等方面都表现出很好的潜质，虽然还略显稚嫩，但已经坚实地踏出成长第一步。而还有一些所谓的“原创桌游”，根本就谈不上什么原创，只是已有国外桌游产品的简单模仿本地化。

一个产业的成长、成熟，是个漫长而又充满艰辛的过程，国产原创桌游的前进之路也是如此，不能拔苗助长，也不要试图去走捷径，现在正处在打基础的阶段，基础不大好，将来的发展一定不会顺利。

本期的“国产原创桌游展示”一文，集中的介绍了近一段时间以来推出的四款国产原创桌游精品，分别是《Mr.M的谋杀法则——拜占庭刺客》《风声》《福神》和《三国智》，这四款游戏类型各不相同，都具备比较独到的特色，这里不再多说，读者朋友们去看正文介绍。

2010年3月中获奖名单

一等奖 吉林 刘劲东
二等奖 新疆 潘景仁　辽宁 宋博　甘肃 冯义轩
山东 邵甲坤　北京 润实
三等奖 甘肃 王生浩　等

需要特别说明的是，在正文之后，我们以附录形式刊登了本刊记者对上海方盒子365公司CEO黄煜能先生的专访，针对国产桌游原创中的诸多问题，黄先生发表了自己厚重而独到的见解。为了连贯起见，本采访没有采用传统的一问一答方式。

当然，同期还可能有其他一些比较优秀的国产原创桌游，因为各种原因我们没有看到、玩到，欢迎见到它们玩到它们的读者朋友们把相关信息提供给我们，E-Mail地址是Say@popsoft.com.cn，我们会在适当的时候，推出国产原创桌游展示的后续。

国外精品桌游本期介绍了4个，分别是《东方列车谋杀案》（Mystery Express）、《矮人矿工》（Saboteur）、《企鹅特工队》（Pdenguin C）、《卡坦太空船》（Starship Catan）。

《东方列车谋杀案》取创意于阿加莎·克里斯蒂同名经典侦探巨著，喜欢推理的桌游玩家一定不要错过。另外，大家注意一下该游戏的出品时间，绝对是最新出炉的新鲜货色。

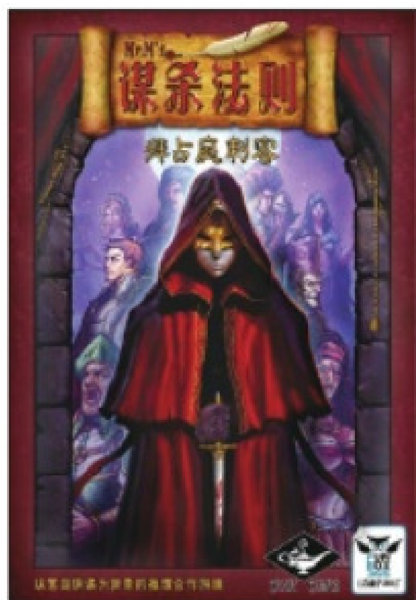
《企鹅特工队》也值得关注一下，这个算是韩国的原创桌游，思路和创意都有值得研究借鉴之处。

《矮人矿工》则是桌游吧中比较常见的多人游戏（人数超过6人），就目前桌游吧中流行桌游的状况来看，2人对战或4~5人参与的精品桌游数量不少，但供6个或6个以上玩家同时游戏的桌游则不多，这或许该是今后桌游创意开发的一个方向。

《卡坦太空船》是经典桌游《卡坦岛》的衍生产品，不过在创意和规则设定方面都有相当程度的进化，二人对战的模式或许也更适合某些玩家的口味。P

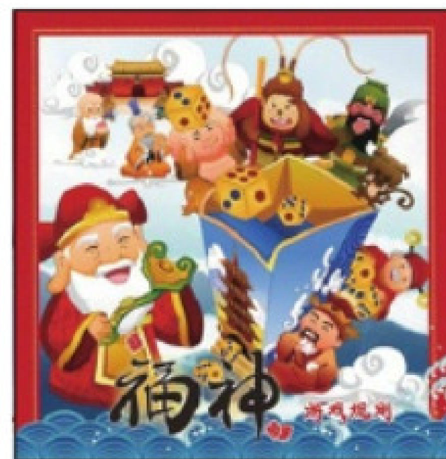
国产原创桌游展示

1 Mr.M 的谋杀法则：拜占庭刺客



· 出品公司：灯神工作室原创开发、方盒子365技术支持
· 主页：http://www.funbox365.com/funbox365/index.php
· 游戏人数：2~6人
· 零售价：139元

2 福神



· 出品公司：游卡桌游
· 主页：http://fushen.yokagames.com/
· 游戏人数：3~4人
· 零售价：78元

3 风声



· 出品公司：广州千骐动漫有限公司
· 主页：http://gzqqftp.w62.dvbbs.net/themessage/index.asp
· 游戏人数：3~9人
· 零售价：39元

4 三国智



· 出品公司：四川前景文化传播公司
· 主页：http://www.sanguocard.com/
· 游戏人数：2~4人
· 零售价：39元（基础包）、10元（补充包）

◎亮点：每款游戏均有自身独到的创意和构思，规则合理有相当的可扩展性且没有明显漏洞。游戏美工和游戏材质及说 明书制作等方面表现均不错。
◎待改进：游戏规则应用简洁且明确的语言来描述，做到通俗易懂，使用术语过多或不当反而影响初级玩家对游戏的理解和把握。

■Mr. M 的谋杀法则：拜占庭刺客

《Mr.M的谋杀法则：拜占庭刺客》是一个以宫廷阴谋为背景的合作推理游戏。由一名玩家扮演神秘刺客Mr.M，化身为黑暗宫廷中的一名角色，伺机进行谋杀；其他玩家扮演揭露者揭开Mr.M的身份。在有限的回合内，Mr.M需要隐藏自己的身份完成谋杀，而揭露者则需通过调查死因来找出Mr.M。

以拜占庭宫廷作为游戏的大背景？最开始明确这个消息时，我还真是有些吃惊。一般说来，桌游设计师都会选用自己比较熟悉的本国的东西来完成桌游的构思……不过从后果上来看，做的相当不错，不论是人物设定、人物形象、场景设计都有模有样，美术方面值得赞一个。

游戏的基本构架是Nv1，两人对抗也可以。游戏包括一块城堡图版、13张角色卡（包括一只猫）、12张嫌疑人卡（猫不能成为嫌疑人，但Mr.M可借猫之力谋杀）、一张Mr.M卡、10张谋杀法则卡（实际上是10种谋杀方式）、8张游戏提示卡、13个角色标识、8个锁门标识。每个角色在城堡有自己的房间（人物标识在版图上的初始位置）。扮演Mr.M的玩家先抽两张嫌疑人卡，并选取一张作为刺客暗扣在自己面前，不可让其他玩家知道。

每轮开始，Mr.M从活着的角色卡中随机抽出一定数目（根据玩家人数确定）翻开。揭露者先开始轮流行动：选取角色卡（从Mr.M随机抽出的角色卡中选1张）→按规则移动相应角色并可使用角色的能力→调查死因（Mr.M只能利用某个谋杀法则来杀人，比如说情杀只能杀异性角色，这样揭露者通过调查被害者被害时所处位置及被何种谋杀法则杀害，即可初步判断出哪几个角色有谋杀嫌疑）。然后是Mr.M回合，按规则选取角色卡→移动→使用谋杀法则卡杀人。

游戏规则规定，当Mr.M进行了五次刺杀行为后，揭露者再进行一次验尸，就必须指出Mr.M的真身。实际上，除掉已经死去的角色和5次调查死因时排除掉的不可能犯罪者，锁定Mr.M的真身并不算特别困难。当然,在游戏过程中，揭露者（们）随时可以商讨并指认Mr.M的真身是谁，如果指认错误，则Mr.M获胜，反之则揭露者获胜。

偏爱侦探逻辑推理的玩家应该会很喜欢本游戏，游戏中扮演Mr.M的人相对更为重要。因为如果游戏者水平相当的话，感觉Mr.M获胜要稍微难一些。Mr.M第一次谋杀的选择很重要，因为是揭露者先行动，第一个轮次时还没有死人（Mr.M还没行动），所以揭露者大多是无目的的移动某些角色，这样Mr.M才有可乘之机。

再有就是Mr.M进行五次刺杀后，揭露者即使不能准确判断Mr.M真身，但亦可确定一个大致的嫌疑人范围，这时揭露者可以随便猜一个，如果正好猜对了，Mr.M不是被找出来的而是被猜出来的，比较郁闷而已。

总体来说，《Mr.M的谋杀法则：拜占庭刺客》有自己独到的创意，可扩展性也不错，可以考虑增加谋杀法则卡，适当增加角色卡，使游戏机制更加复杂化、对抗性更强。



■福神

《福神》是游卡公司今年春节之前推出的桌游产品，以中国的传统文化为背景，玩家通过掷骰子来完成“福气牌”任务而获得福气值，并以此来请得齐天大圣、二郎真君等各路神仙齐来助阵，也可获得青龙、白虎等神兽前来帮忙！游戏结束时，“福气”值最高的玩家将获得“福神”的青睐，为新一代的“福神”。

《福神》是一款适合3~4人进行的游戏，游戏中的牌分为“福气牌”和“神仙牌”两种，“福气牌”共有绿、蓝、黄、红四个等级，等级越高的福气牌需要用越多骰子才能完成。每张福气牌面上印有骰子组合，玩家投出相应的骰子样式，则算完成了该“福气牌”的任务，并获得相应福气值，用手中的福气值去请游戏版上的神仙牌。

神仙牌有很多种，每一种神仙都拥有不同的能力，你需要花费不小于请神价格的福气值才能把它们“请”来，并可获得神仙能力的帮助。

玩家在自己的回合要投骰子→获得福气值→请神（只能请一个），当有一名玩家请的神仙达到8张或更多，他将立即获得“福神”这张神仙牌，此时游戏进入最终对决阶段（有另外一种情况，当两种以上福气牌被抓光后，即使没有玩家获得福神，游戏也进入最终对决阶段）。

最终对决阶段玩家只能投骰子完成福气牌任务，不能请神，在这一轮里，玩家可以打出任意张与掷骰结果相匹配的福气牌。最终对决结束后，每名玩家将自己面前放置的福气牌和神仙牌的福气值相加，得到最终福气值，最终福气值最高的一名玩家获胜！

前文已经说过，《福神》在春节前推出，很好地契合了过年的气氛，画风喜庆，符合国人的心理需求。游戏规则简单、易于上手，无明显漏洞，想获胜需要一定的策略性，而不能仅仅依靠投骰子的运气。同时也比较适合家庭娱乐。

当然，游卡推出《福神》这款桌游，并不是让大家只是逢年过节时玩玩增添喜庆气氛的，由此，游戏本身互动性不强、缺乏对抗的弱点就显露出来。另外，福气牌和神仙牌（包括牌上的字）都略显小，主打家庭的话中老年人阅读可能会稍有不便，这都是可以改善的地方。



■风声

这是一款与国产谍战大片《风声》同名的桌面游戏，一经推出就立即引起了广大桌游玩家的足够关注。《潜伏》《风声》……在这个谍战片走红的年代，玩家们想不受影响也是不可能的。回想着自己之前玩《魔城马车》《恶魔猎手》时或愉快或愤怒或纠结的心情，就迫不及待的把《风声》这款桌游招来试试。

《风声》中共有三个类型共108张牌，其中身份牌9张（潜伏战线、军情局、打酱油的各3张）、游戏牌81张、角色牌18张。

游戏开始时，随机发给每位玩家二张角色牌（每个角色都有自己独特的能力），玩家挑选其中一张作为自己的角色，当所有玩家都挑选好角色后，潜伏的角色牌要面朝下盖伏（角色卡牌上有潜伏的字样），其他角色面朝上亮出。

然后根据参与游戏的玩家人数，拿出相应数量和种类的身份牌，然后随机分给每位玩家一张身份牌，所有玩家的身份牌都是保密的，潜伏战线、军情局、打酱油的可以看做3个阵营。

游戏中的情报分为红色情报、蓝色情报和假情报（黑色）三种，情报牌既可以当做情报传递出去，玩家也可以把它当功能牌而使用该牌的功能，每张牌的功能牌面上都有详述，有些可以试探其他玩家的阵营身份，有些可以强制某玩家必须收某情报等等。



情报传送分为直达、密电、文本三种方式，直达是暗送给任一玩家，密电是依次传给下手的每位玩家，这两种传送方式下情报的颜色是保密的，当情报传到你面前时，你可以决定翻开并获得该情报，或者把该情报退回给传出情报的玩家（直达方式下），或者传给下一位玩家（密电方式下），当你传出的情报无人接收时，传出情报的玩家自己必须留下。文本传送方式则明送方式，其他处理方法等同于密电方式。

每个玩家每回合必须而且只能传递一次情报，当一位玩家获得三张或以上的假情报时，他将输掉游戏。当一位玩家无法在自己回合中传出情报，他也将输掉游戏。

潜伏战线的获胜条件是获得三张红色情报（本阵营的玩家视为一同胜利），军情局的获胜条件是获得三张蓝色情报（本阵营的玩家视为一同胜利），而打酱油的获胜条件相对较难，他必须完成角色牌上的机密任务（只是个人胜利，同阵营的不会一同获胜）。

以上只是《风声》的规则简述，具体的勾心斗角这里不再多说，请参看游戏说明书。本游戏的一大亮点在于情报的传送方式，它使得游戏的对抗性和互动性都较高。由于存在着阵营的概念，刺探其他玩家的身份也就成了重中之重必须首先进行的事情，也正因为此，当参与游戏的玩家人数较少时（5人及以下），由于各自的身份较容易被确认，使得游戏乐趣和难度都大幅降低。

总体而言，游戏中的情报作为功能牌时，功能还不够丰富，应适当增加。而角色数量较多，特有能力又五花八门，有些角色的能力有些鸡肋，整体角色平衡性上还有可调整的余地。

■三国智

集换式卡牌游戏，实际上只是桌游中不大的一个分支，但在国内却有着相当大的影响力。万智牌进入国内较早，有着相当大的持续吸引力。魔兽卡牌凭借着数量庞大的魔兽玩家基础，亦有不俗的表现。

国产的集换式卡牌游戏，绝不是只有《三国智》一家，但把集换式卡牌同国人喜爱的三国题材连接起来，《三国智》确实表现出独到的特色。

依集换式卡牌玩法的通例，玩家在游戏之前需先构建自己的卡组（套牌），《三国智》的卡牌分为将领卡、兵权卡、谋略卡、宝物卡、事件卡、粮草卡等几种。以下就对比万智牌介绍一下《三国智》独到的特点，首先你的卡组内除兵权卡（相当于万智牌中的地牌）外，其他卡牌最多只能有一张（万智牌一般是4张）；同名的将领不能同时在场，当你的吕布上场后，其他玩家的吕布则不能上场，把握先手之机显得更为重要，而万智牌中无有此限制。

将领的属性从左到右分别为攻击值、生命值和智力值（万智牌中的生物只有攻防值），以此来显现武将和谋士不同的特点，也算是一种三国的特色吧。将领上场必须支付相应数量的兵权卡，且上场的将领根据所摆放槽角色的不同，会获得一些特殊的变化设定，比如当一名将领被摆放至主将时可获得攻击和生命的加成，而军师则可以为主将或全军提供智力支持。

《三国智》中的“谋略卡”也不同于万智牌中的法术，并没有“付费”这种概念，但有急速、平速、缓速、永续等几个种类，当然，谋略卡也不是随意就可使用的，当你对敌方将领使用谋略时，你必须投骰子，只有投出点数大于该将领的智力值，谋略才能成功，而且谋略卡必须放在谋略卡槽中。



相对于万智牌中牌手的生命值，《三国智》中以粮草值替代，默认状态下每个玩家初始粮草值是30。一方进攻而另一方不防守，则直接攻击对方的粮草。如果防守，攻方的进攻值超过防守方生命值的部分，也会攻击到粮草。粮草值到0的玩家将游戏失败，另外主将（放在主将槽中的将领）阵亡也会导致游戏失败，卡组无牌可抓时也算游戏失败，军师（放在军师槽中的将领）阵亡，则失去5个粮草。

《三国智》的很多细化游戏规则，这里不再介绍，有兴趣的玩家可以去官网上了解。前文将它与万智牌比较说明，也并不是来比较二者的优劣，只是告诉大家，《三国智》有很多特有的创意和需要研究的内容，它不是万智牌，也不是万智牌中的博图三国志，不过有万智牌基础的玩家可能会更快了解和掌握它。

当然，同已经出了数十个版本的万智牌相比，只推出了基础包和一个补充包的《三国智》（第二个补充包即将推出）目前还不是非常成熟，个别卡牌的设定还有待斟酌。

《三国智》的画风，很符合“三国”的特点，很多卡牌十分精美，完全符合集换式卡牌游戏中玩家收藏的要求。另外，官网制作也相当的有特色，其中的三国时报的创意和构思让人眼前一亮。P



原创桌游能否实现“中国创造”

——访“方盒子365”桌游CEO黄煜能先生

随着近期大地震频发，海啸火山时刻威胁着人类，《2012》貌似真的要来了，“诺亚方舟”成为了拯救人类的唯一工具，俄罗斯的乌里扬诺夫斯克州政府就准备了一项五年期的规划，计划建造灾难时可以坐的“诺亚方舟”。这，让我想到的是那段台词，“看来，当初我们把方舟放在中国建是对的，因为只有中国人能在这么短的时间内完成这样的工作”，这不就说的是——“中国制造”吗？不，我们更应该追求“中国创造”。一字之差，内涵千差万别。

带着这样的问题，我将目光聚集在桌面游戏这个新新的行业，并就这样的问题，我找到了中国最早从事这个行业的“方盒子365”桌游CEO——黄煜能先生，作了深层次的探讨，并且收获巨大。

桌游在中国已发展有几年了，相比国外几十年的发展史，我们才只能是刚刚起步，但我还是希望我们国人能够震撼世界，成为更有意义的“中国创造”。

经过2009年，桌游在中国已经进入一个快速成长阶段，不断有国人自己创造的桌面游戏出现，这让我感到骄傲，看到我们在不断成长的同时，也让我了解到——原来我们还存在很多的不足，不仅是创造性和制造性的不足，甚至是我们爱好者个人对桌游理解，甚至商业大环境的不足。

虽然，国外桌游有着悠久的历史，但，回顾桌上游戏的本质，还是让我看到了中国的强大，“麻将”就是最好的例子，这里不需要评价“麻将”本身的好与坏，存在的本身就说明了相当的问题。

直到今天才重新进入桌游成长期的国人设计师们，确实存在着对国外作品的借鉴、模仿，这其实是快速成长过程中，很重要也是很正常的事情，可是“山寨”“盗版”这样的词，甚至这样的行为，给这么一个学习过程蒙上一层“奇怪”的阴影。对于这件事，我们应该用更宽泛的心胸，更谦卑的态度来对待，才不会让又一个新新产业沦为替外国人打工的加工制造工厂。



方盒子365CEO——黄煜能（左）；世界著名桌游卡坦岛设计师--Klaus Teuber（右）；2009年德国一年一度的Essen桌游展，黄煜能先生受邀前往Essen，针对中国桌游市场做报告期间与Klaus Teuber的合影

其次，新新的行业，还存在着很多需要帮助的地方，外部大环境是最重要的一环，目前，在国外作为出版物的桌游，在中国没有可以挂靠的地方，这其中核心问题应该是对知识产权的保护，也就是法律健全问题。每一个桌游的设计，都是设计师艰辛耕作的劳动结果，它不仅仅需要严谨地对游戏规则进行测算和反复测试，还要运用更多的智慧，赋予游戏的意义，让人们通过游戏得到欢乐，从欢乐中得到学习，从学习中得到知识，再从知识中得到游戏。

可是，我们是否用这样的眼光来看待这一切了呢？我们对待这个还没有可挂靠的产业时，有没有给予它足够的支持？当我们自己没有去帮助它的时候，怎么又会有好的商业环境来支撑它呢？自然而然形成恶性循环——没有人支持正版，也就没有正版的商业环境，也就没有办法获得国家的支持，设计师们没有办法得到劳动创造的价值，也就更没有桌游的“中国创造”了，最后，我们只能成为“山寨”“盗版”国外桌游的“中国制造”。

最后要强调的是，桌游设计的本身其实并不像外表看上去的那么简单。似乎是找到一套规则，然后贴上一堆图案就成为产品了。其实，国外一款游戏的产生，一般需要经历5-6个月的时间，也就是1年也就只能创造2款游戏。

从一开始选定表达的主题后，就要进行两部分的创造，一是游戏机制的创造，二是游戏背景风格的塑造，这两个过程不仅涉及到一些机制算法，还涉及文化与表达的美术植入。往往这个时候，我们想的是，借一套机制，换一个美术风格不就可以产生新的游戏了吗？有着这样想法的，会被惯于“肤浅”称号，这样的理解确实不合理，因为，逻辑的算法和文化、美术的植入，这里面本身就是一个深层次创造的过程，如何巧妙的糅合在一起，这个问题国外的桌游设计师不断学习、探索了几十年，所以不能是简单的套用。

而且，这仅仅是桌游设计的开始，当第一阶段的逻辑、文化背景和美术有了雏形后，同时还需要考虑的是工业设计的问题，在这点上，确实也让我感受到了国外几十年桌游历史的魅力，桌游会用到的配件如何巧妙地放到一个盒子里，这点都体现了桌游设计的精湛，不是简单的用一个包装盒，把所有东西往里面一放就解决了。怎么放？怎么取？放置的时候怎么不摇晃？各种配件如何放置等等，这都是体现专业水准的地方，这样才不会在设计了产品后，不断在其他方面返工。

最后，印刷也是一个关键，用纸是一个核心，很多人都认为越厚越好，其实并非如此，厚度适中，软中有韧性，弯曲不会有折痕，这才能体现手感的人性化，这在国人“山寨”“盗版”中应该都是体会不到的。

中国原创桌游能否实现“中国创造”，确实还需要政府支持，商业环境的完善，但作为桌游爱好者，更应该从市场、行业角度来支持和保护它，让中国原创桌游进入良性发展，不要最终成为加工制造工厂，而是要成为创造工厂。P



游戏名称：Mystery Express
中文名称：东方列车谋杀案
游戏人数：3~5人（4~5人最佳）
设计者：Antoine Bauza、Serge Laget
出品公司：Days of Wonder
出品时间：2010年3月底

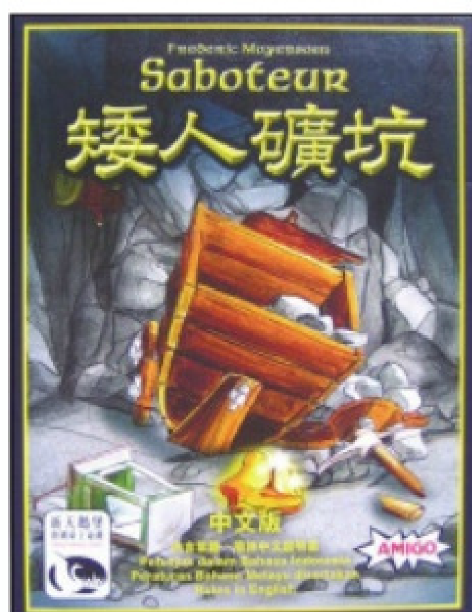
“你最近运气很差，所以你决定给自己放一个长假，休息一下，你登上了豪华的东方列车，准备开始一次异国之旅，但是坏运气并未因旅行而结束，火车刚离开始发地巴黎，一个旅客就被杀害了！”，这趟旅行泡汤了！东方列车成了神秘列车，各节车厢车门紧锁，乘客间隐藏着阴谋与欺骗，而你则需要运用你的智慧，判断出嫌疑人及杀人动机，在列车到达目的地时，找到这个杀人凶手！

这是一款类似《妙探寻凶》的推理侦探游戏，每个玩家都是列车上的一名乘客，通过若干行动，来判断出最终的凶手。游戏有丰富的内容与推理元素，首先，游戏图板上绘有火车的几节车厢，火车的旅行轨迹（即经过几个城市，以及路上会触发的事件），以及乘客和列车员线索格。

玩家在游戏开始时，将得到自己的人物资料版和模型、推理记录卡和电报卡。先将5种罪行牌（分别是时间、地点、嫌疑人、动机和杀人方法）分别洗，然后每种中拿出一张，放在图版下面，剩下的所有罪行牌洗混，每人发7张（五人游戏规则），剩下的将分别放到乘客和列车员线索格子内，玩家手中的7张牌，将是最初的判断依据，由于5种罪行牌中，同样的牌都有两张，玩家在游戏中，将通过发现其他玩家手中的罪行牌，以及乘客和列车员线索格子内的罪行牌，来排除一些罪行牌（同种发现了两张），最后，当火车经过几个城市后，到达最终目的地城市，游戏结束，每个玩家都将写下自己对5种罪行的判断，符合率最高的玩家获胜。



游戏引入了时间的概念，列车从一个城市到另一个城市，就是玩家行动的回合，而玩家行动回合中，时间是固定的，比如从巴黎到斯特拉斯堡是4个小时，玩家在自己的回合中，可以选择执行一些行动，这些行动都用时间来表示，比如在高级车厢，玩家可以执行一个需要2个小时的行动，这个行动让所有玩家必须都同时亮出一张自己的罪行牌，种类由这个玩家统一决定，这将让玩家获得的线索共享，而剩下的2个小时，玩家依然可以去别的车厢执行不同的行动。同时，除了时间概念很符合实际情况，列车行进在城市之间还会出现事件，比如隧道，比如意外暴露等，都设计的十分巧妙，使整个游戏既符合真实情景，又包含了推理判断和行动选择的游戏机制，加上DOW公司一贯的素材高质量和精美画风，相信这款游戏一定能超越同类型的《妙探寻凶》或《Mr.Jack》，成为推理游戏的经典之作。喜欢这类型的桌游的玩家，一定要在这个春天，怀揣着阿加莎.克里斯蒂的《东方列车谋杀案》，来体验这款同名的、备受期待的桌游大作！做一名桌游世界里的波洛！P



游戏名称：Saboteur
中文名称：矮人矿工
游戏人数：3~10人（7或8人最佳）
设计者：Frederic Moyersoen
出品公司：Z-Man Games、AMIGO Spiel、Swan Panasia Co.Ltd
出品时间：2004年

矮人们！出发了！向着金子前进~~

是的，游戏中我们将扮演矮人，向着埋藏在地底深处的金子出发，但我们队伍中却存在着一些Saboteur（怠工者），他们并不想挖到金子，所以，游戏中，将是两拨人对抗，以是否能发现金子为胜利条件。

游戏一开始，每人将发一张身份牌，玩家自己查看，可能是普通矮人，也可能是怠工者，这将决定了你在游戏中的目的。之后，一张坑道入口牌放在桌子上，在入口的远处，将三张目的地牌排成一列，面朝下放，这些牌中有两张石头牌、一张黄金牌。每个玩家得到3-5张起始手牌（数量根据玩家人数决定），游戏将顺时针进行，玩家每回合必须从手中出一张牌（或者扔一张），然后从剩余牌中补一张牌。玩家可以出的牌中，总共有两种牌，一种叫坑道牌，这些牌可以放在桌子上，来连接坑道入口与目的地，所有牌必须竖着放（与入口牌和目的地牌方向统一），也必须从入口处开始连接，入口到目的地，之间是7张牌的距离。由于有三个目的地，所以玩家也可以向上或向下拐弯，从而到达别的目的地。除了这种坑道牌外，还有一种叫功能牌，功能牌有几种，一种叫地图牌，玩家可以查看其中一个目的地，一种叫塌方牌，玩家可以扔掉一张已经放在桌子上的坑道牌，还有一种叫工具牌，这种牌有恢复工具和摧毁工具两种，玩家可以出摧毁工具牌给任何一个人，如果这个玩家在自己回合时有摧毁工具牌，那么他这个回合不能出坑道牌，恢复工具牌可以去掉这个限制。



整个游戏的过程就是修路、堵路、摧毁、恢复的过程，当所有牌都抓完，并且玩家都将手牌出完还没翻开黄金，怠工者赢，如果在这期间翻到黄金，矮人兄弟们获胜。

这款最多支持10人的游戏，是多人游戏中的经典游戏，游戏难度不高，互动性强，可以培养玩家间互相合作的能力，在桌游吧或者桌游玩家口中，如果你说想要一款6人到10人游戏，必定会推荐给你这一款游戏！P



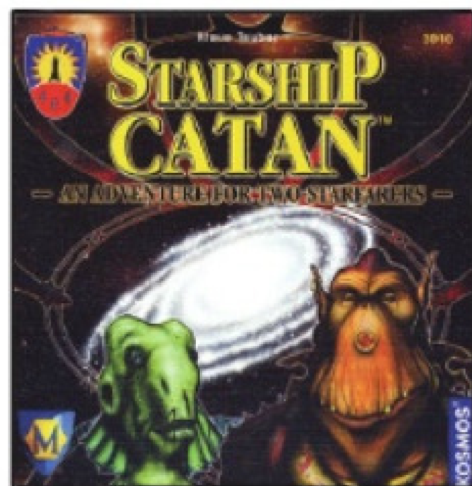
游戏名称：Pdenguin C
中文名称：企鹅特工队
游戏人数：2~4人（3或4人最佳）
设计者：Kano Kim
出品公司：NamuHana.Net
出品时间：2009年

这是一款韩国公司设计的桌上游戏，在游戏中，玩家要带领自己的企鹅，在冰川上寻找食物，最先找到足够食物，并带回企鹅镇的玩家，将成为企鹅镇的英雄，并获得游戏的胜利。

游戏有一张画满各种颜色企鹅的正方形图版，玩家的企鹅需要在图版上走一周，才能到达终点，中间有两条是近路，但玩家必须走到拐弯点上才可以利用，玩家每人有4只企鹅，每回合玩家可以扔骰子，来确定自己企鹅走的步数，然后选择一只走，如果企鹅走到与自己同颜色的格子里，可以得到一个鱼指示物，如果你走到别人企鹅的格子上，可以打倒这只企鹅，这只企鹅必须扔掉鱼，并回到起点，如果玩家走到称为egloo的位置，可以翻一张egloo牌，egloo牌包含各种前进或者倒退的牌，执行牌的效果后，玩家可以再掷骰子一次，然后走中间的近路，从而尽快的将鱼带回村子，玩家每只企鹅身上最多带三条鱼，如果是4人玩的话，最先拿到10条鱼的玩家获胜，如果人数是3人或者2人，则是12只或15只。

总体来说，这是一款轻松简单的游戏，适合小朋友，适合老人，适合家庭同乐，总体画风也比较卡通，原创因素虽简单，但其实针对人群很准确，很有市场，在这一点上，希望国内设计者借鉴，不一定非得设计出一款类似《波多黎各》或《凯吕斯城》那样的复杂游戏，设计轻松欢乐的家庭游戏，也许更受欢迎，也是一种积累。P





游戏名称：Starship Catan
中文名称：卡坦太空船
游戏人数：2人
设计者：Klaus Teuber
出品公司：Mayfair Games/Kosmos
出品时间：2001年

《卡坦岛》的设计者Klaus Teuber在萌发卡坦岛设计思路时，有着复杂而全面的构思，经过Kosmos公司的修改和简化，如今的《卡坦岛》只是设计者当初最基础、最中心的构想，而围绕这个中心，我们看到了很多卡坦的扩充或者其他题材的游戏，这些游戏被一些玩家称为“骗钱”游戏，但在我们深爱卡坦岛的同时，如果你也抱着一颗平常心来玩这些游戏时，你会发现，这些游戏虽冠名“卡坦”，但都有其自身的特点，有些更是比卡坦岛还吸引人，而这款游戏，就是2人游戏中的一个极品。

游戏中，我们是卡坦空间的居民，驾驶着宇宙飞船穿越黑洞，来到了一个未知星系中，找不到回家的路，所有资源也消耗殆尽，还好这个星系有善良的居民，他们给了我们一些这里的货币，让给了我们一个小星球，还允许港口和我们交易，并决定帮助一艘飞船回到自己的星系，这就看谁在这个星系里发展的好了。

游戏中有五种资源：矿石、燃料、食物、碳和商品，玩家要利用这些资源建设自己的飞船，玩家可以造推进器、武器，造新的殖民飞船和贸易飞船等等。游戏中还有科技成份，这些科技同样可以提高玩家飞船的性能。

玩家在游戏中分别行动，首先是扔资源骰子（这和卡坦一样），玩家的殖民星球上绘有骰子、骰子数对应资源，如果扔出的数字正好一样，两个玩家都可以产资源。然后就是星际飞行阶段，玩家根据自己的骰子数字，再加上自己推进器的数量，就是这回合的移动力。整个星系分成四个区域，每个区域都有10张星际牌，这些星际牌里包括可以殖民的行动，可以贸易的星球、海盗、小行星带及可以完成任务的冒险行星。玩家的移动力，代表他可以最多翻几张牌，玩家选定一个区域后，这些牌由另一个玩家负责一张一张翻，翻出来后，玩家要决定是否执行这个星球的能力，比如买卖资源、购买科技点等。如果翻出的是海盗，玩家还要和海盗战斗，玩家一开始只能执行两个行动，两个行动都执行后，或者移动力耗尽后，玩家飞行阶段结束，然后玩家进入贸易建筑阶段。可以升级飞船，可以从自己拥有的贸易星球上买卖资源等等，一切都结束后，另一个玩家行动。

游戏中，每个高等级科技都价值一分，可以殖民的星球也价值一分，打败海盗可以积攒荣耀，3个荣耀后可以换价值一分的荣耀卡，完成任务可以积攒友好度，3个友好度可以换价值一分的友情卡，最先到达10分的玩家，就是胜利者，他可以回家了！

从游戏中我们不难看出，游戏中有诸多卡坦元素，比如资源骰子，比如荣耀卡和友情卡，但在玩的过程中，你所感兴趣的更多的是在科技和飞行上，这也是游戏带给玩家一种真实的感觉，作为一款两人游戏，能够完美的表现驾驶飞船穿梭在各个星球中，买卖资源、升级科技、打海盗，不能不说是很多玩家梦寐以求的体验。很多太空题材的多人游戏都达不到这种效果。所以，虽然这款游戏排名不高、年份已久，但我依然推荐给大家，喜欢太空题材游戏的玩家一定要试试。P



绿色征途
●制作：巨人网络 ●运营：巨人网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://ls.ztgame.com/

■上海 射猎

《绿色征途》公测“万事通”带你识装备

在《绿色征途》大家都叫我装备万事通，其实并不是自己装备多么好，凭借的是对装备的熟悉。3月12日《绿色征途》终于公测，很多好友喊我去帮他们搞装备，我觉得游戏乐趣还是自己去体验更好，所以就把装备方面的一些知识归纳一下，别的还是要靠自己哦。

装备优劣要“四看”

一看颜色：游戏里的装备一般分为白、蓝、黄、绿四种颜色，其品质也是按照这个顺序依次提高的。也就是说，我们最终的目的是要将装备颜色变成绿色。小贴士：前期50级以前除了任务免费送的部分绿色装备外，其他的可以使用黄色装备，这样可以节省很多银子。

二看前缀：你细心观察蓝色以上装备前边会有强化的、精致的、无瑕的、完美的前缀，按照这个顺序装备品质依次提高。小贴士：中后期可逐步将绿色装备加工成带完美前缀的，这个时期对装备要求才逐步显现出来，前期一般不需要。

三看属性：装备的属性就是装备本身附带的一些作用，比如增加的百分比、增加魔法值、移动速度、灵魂属性等。小贴士：移动装、百分比在10%以上的、带灵魂属性的价值均不低，切莫大意；另外单个装备上的百分比是针对本件装备而言的。

四看功能：装备的功能就是它穿带在角色身上的作用。这里的装备可分三大类：攻击类、防御类、生命力类。攻击类又分物理和魔法攻击两类。防御类也分为物理和魔法防御两类，不分职业，穿什么样的防御装备要根据怪物和敌人的攻击来定。

装备来源“四途径”

一是打怪掉，推荐星级：三星。从清源村一路打到凤凰城，保证包里会有需要的黄、绿装备出现，甚至会有极品，前期穿这些怪物掉落装备足够。小贴士：打怪过程中可以使用游戏自带内挂，设置只捡取蓝色以上装备，这样不会撑破包裹。

二是任务送，推荐星级：五星。主要是凤凰城“清风长老”做残页收集任务送的装备。每10级可接一次，同时送一件极品装备。

三是自己做，推荐星级：5星。只要是自己签名的绿装，除了本身属性好以外，还可以形成套装效果，额外增加属性，而且绝对便宜。原料积累：平时刷怪所得原材料及“欧冶子”任务所送材料；辅助材料：蓝、黄、普通绿装可从副本所得；银子来源：龙舟、国运及掉宝副本所得交易而来。如果是打造普通一套天之装备，笔者说的方式绝对够，不需要你一分钱。

打造装备要认识的就是NPC装备锻造师。他会告诉你打造什么物品需要准备什么材料，记住用一等材料打造即可。打造完成后把装备放在月光宝盒中间，然后四周放掉宝副本所得同颜色装备，就可以合成为更高档次装备了。

四是外边买，推荐星级：2星。后期由于灵魂属性想激活等原因，个别装备也可以从其他玩家那里购买。说实话不推荐购买，因为需要修改签名、重新绑定，有点费钱，当然，不差钱的话可以考虑。

装备改造“三方面”

所谓没有最好的，只有最妙的。我不支持朋友们一味追求绝对极品，在省钱前提下，可以考虑给装备做两方面的改造，使用起来够“妙”就足够了。

一方面是镶石头。游戏中的石头有三类：火魂魄、木魂魄、灵魂魂魄。这些石头的用处分别是增加状态（比如麻痹、眩晕、石化、减速等）；抵抗对方给予你的各种状态；灵魂魂魄比较珍贵，比如物减、增伤、忽视等。那么在打Boss或PK时，能够让对方陷入麻痹、眩晕等等状态，可想其恐怖的巨大妙处了。小贴士：部分状态石头并不贵，由于一件装备只能同类石头镶一个，所以建议大家使用二等以上的，这样效果更明显。

第二方面是升星星。给装备砸上星星，可以大幅度提升装备效果。

第三方面就是激活灵魂，灵魂锁链的激活可以说是难度最大的，所以要量力而行，激活几个算几个，心态要好。P


残页兑换装备



打造套装效果


装备打造


灵魂装备

龙
●制作：大承网络 ●运营：大承网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://www.loong3d.com/

■北京 乱神

灵兽解放双手：详解《龙》内挂系统

如同大多数RPG游戏一般，《龙》的练级、喝药、拣物品、以及进行物资的采集收获均需要手动，这对于诸多“懒人”玩家而言，一边狂按技能与Boss奋斗，一边还需兼顾捡垃圾，喝药等一大堆操作，劳心劳力一不留神还顾此失彼。今天就给各位介绍一下《龙》的内挂系统。

在很多游戏中都有内挂，而《龙》的内挂系统则是要依靠BB来实施，通过学习一定的宠物技能，来获得自动吃药、自动拾取、自动采集、自动训练等各项技能。

内挂灵兽的选择

《龙》中的BB相当多，走出新手村就能获得两种灵兽：一匹坐骑（马）与一只辅助小灵兽，小灵兽带有拾取技能与护理技能。不过虽然系统送的小灵兽技能不错，但是精气不多。

如果想打造一只全内挂BB，就要准备一只优秀的灵兽。《龙》的灵兽分为辅助与驾驭型，推荐使用辅助类型的灵兽进行打造。同时根据灵兽的成长资质，分为：凡品、上品、灵品、仙品与圣品五种，由于内挂功能所需的精气较多，竭力推荐各位选择圣品的灵兽作为内挂辅助的首选。

圣品灵兽的获得看运气，看门路，当然若你是RMB玩家，直接商城购买即可，若不是，就要时刻关注官方活动。

灵兽内挂技能解析

拾取术

辅助型灵兽自带技能，属于内挂系统中必备的自动拾取。只需将学习拾取术的灵兽放出，就会自行帮你将地上所有东西都捡起，包括其余玩家不要的垃圾，可谓恪尽职守。

护理术

护理术也是辅助类灵兽天生自带的技能，作用便是自动帮你吃药。做任务时开启护理术，进行相应设置，之后BB在血、真气及持久力处于设置量之下时，便会自动吃药。

训练术

《龙》中有十种生产技能，其中每个人只能学习三种。尽管如此，依然许多生产技能很难修炼，比如裁缝锻造工艺这类制作型的，需要大量的材料来练习，往往得不偿失。训练术就是通过灵兽来帮你增加生产技能的熟练度，只需选中你已学，同时需要训练的生产技能，BB就会在一定时间内增加它的熟练度，非常适合一些联系制作类生产技能的玩家使用。

采集术

收获与采集也属于十大生活技能的根本，有了材料，才能打造优秀的装备，强化高级的装备，制作大批的药物，甚至一些鉴定、磨石等练级必备品的制造都要通过材料。许多生活玩家最郁闷的就是，看到一个采集点，还没开采前就要与怪物进行一番生死搏斗，等怪物死光了，采集点却被更新。

采集术就让你避免这些麻烦，你可以一边打怪，一遍指挥你的BB进行采集，它会屁颠屁颠跑到采集点，帮你把材料拿到，是生活玩家的必备技能。

灵兽内挂技能打造心得

内挂技能分为普通与高级。顾名思义，高级技能势必比普通的更胜一筹，举个例子：拾取术，普通拾取术冷却时间为5秒，高级拾取术冷却时间只有1秒，若是普通练级打怪，普通拾取与高级拾取对你并没有多大影响（毕竟杀一只怪都不止5秒），但是，若是遇到活动怪，怪一阵亡几十个人同时打开BB拾取术捡东西，这个时候，拾取术的高低就至关重要。

当初有个年兽活动，笔者就靠着拾取术，在茫茫人海中抢到了一只离火兽坐骑，拉风了许久……

另外，训练术、采集术也分为普通与高级，差距主要体现在时间上，若你是个死忠的生产玩家，希望自己的生产技能迅速升级，强烈建议高级训练术，普通训练术恢复时间为60分钟，而高级训练术的恢复时间仅为30分钟，达到事半功倍的效果。P



灵兽内挂界面


圣品灵兽：小象


学生灵兽：小师妹


御姐兔女郎

西游天下
●制作：幻想时代 ●运营：幻想时代
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：不删档内测
●官方网站：http://xy.hxage.com

■北京 五行山

《西游天下》，玩遍天下

首款非回合、非Q版、跨越式飞行2.8D东方神话网游《西游天下》，取材于大家耳熟能详的四大名著之最经典作品《西游记》，并进行了大胆的再创造，将故事的背景斗转星移至唐僧师徒四人取得真经、回归中土的五百年后，曾被如来佛祖打入轮回灭境的魔道之王再度重生，除了威力更甚从前之外，更唤醒黑暗孙悟空。

写实画风演绎东方神话

首款非回合、非Q版、跨越式飞行2.8D东方神话网游《西游天下》，取材于大家耳熟能详的四大名著之最经典作品《西游记》，并进行了大胆的再创造，将故事的背景斗转星移至唐僧师徒四人取得真经、回归中土的五百年后，曾被如来佛祖打入轮回灭境的魔道之王再度重生，除了威力更甚从前之外，更唤醒黑暗孙悟空，率领万千复活魔兵军团大举进攻灵山宝地，意图颠覆正道。玩家化身三界各派英雄，手持如来佛祖钦赐神兵宝器，与魔王在中土展开浴血奋战。

《西游天下》的人物造型，均由韩光软件主美与T3美术主管亲自操刀创造，为了更贴近原著中的实景表现力，美术团队到湖南、江苏、陕西等地进行实地采风，将现实中的中华美景带人游戏中，给玩家身临其境的感觉。在画面技术上，《西游天下》采用多层置景以及3D粒子渲染技术，春夏秋冬四季交替、阴影方位即时转换，完美的展现出东方神话中的经典故事。玩家从登陆游戏的那一刻起，便不难发现，自己已经进入到一个充满神秘、探险、大气的西游世界中。


俯瞰人间

智能人性化的新手引导

以玩家获得最佳游戏体验为出发点的《西游天下》，无论是在美术技术，还是在系统功能上都做了很大程度的创新与优化。为了给玩家更好的代人感，《西游天下》在游戏显示中进行了人性化的设置，安排了两种视角模式供玩家选择——2.8D模式和3D模式，从而兼顾了多种操作习惯的玩家感受，让你无论是熟悉2.8D或3D模式的玩家都能在《西游天下》中找到最适合自己的游戏方式，享受顶级的游戏感受。


新手礼包助玩家快速修炼

在操作系统上，《西游天下》沿用键盘快捷方式或鼠标直接点击的设置，打怪时，只要鼠标点击一下要攻击的对象就可以进行攻击，界面上的技能快捷栏也同样清晰明了，人性化的设置对于那些单纯的靠刷怪升级的玩家，简单的设置不会让玩家的手不会觉得那么累，同时也降低了游戏门槛，充分照顾地段玩家的游戏感受。


穿越飞行

九大门派齐聚 另增三大进阶

《西游天下》以家喻户晓的《西游记》为创作蓝本，设立人、仙、魔三界九大门派供玩家自由选择，玩家朋友可以化身三界九大门派仙者，施展各派绝学，投身到这张旷日持久的战斗中。

地府——代表人物：阎罗王

地府弟子行事诡秘无端让人无从捉摸，来无影去无踪正是他们最大的特点。与敌人战斗之时，可以利用神奇的法术使自己的身形隐匿起来，在暗处给敌人以致命打击。


天界城池

龙宫——代表人物：四海龙王

龙宫弟子可以比作飞龙，他们借助飘忽的身法与敌人拉开距离，然后张开雕梁弓，搭上狼牙箭，在十步之外可以给予敌人以重创。

花果山——代表人物：孙悟空

花果山弟子可练就一身铜皮铁骨，亦可练成绝世棍法。坚硬的身躯能承受极强的打击，暴风骤雨般的棍法更能令敌人无法抵挡。

牛魔洞——代表人物：牛魔王

牛魔洞弟子身怀震烁苍天之法术，摇撼大地之神力。与敌人战斗起来，可在使用威力不俗的法术的同时挥舞锋利的双斧，任何人和魔武双修的牛魔洞弟子做敌人，无疑都是不明智的选择。


新玩法新体验

盘丝洞——代表人物：紫霞仙子

心怀法术曰盘丝，手擎双环号多情。盘丝洞弟子俱为多情之辈，若被盘

丝弟子缠上，就好比深陷蛛丝大网之中，自身行动受阻，而且生命力也会被盘丝洞弟子逐渐蚕食。


转出你的西游好运气

金蝉寺——代表人物：唐僧

金蝉寺弟子向来吃斋念佛苦读经书，对佛经已经有了独到的深刻领悟。此门派弟子遇到强敌，从不靠武力与人硬争狠斗，而是会靠佛法和经文的力量来度化敌人。心智不定之人，遇到金蝉寺弟子，只会觉得头大如斗。

三清宫——代表人物：太上老君

捏决画灵符，指尖藏青锋。雷火轰乾坤，万里我独行。三清宫弟子勤修道法，深谙雷火相薄之理，可放无量之真火，可引天罡之厉雷，让人防不胜防。

广寒宫——代表人物：嫦娥

锦瑟无端五十弦,一弦一柱思华年。广寒宫弟子擅长用音律制服敌人。轻拨琴弦间，从容将敌人困住，这份潇洒的战斗技巧，三界之内也只有月亮里的广寒宫弟子可以轻松做到。

灵霄殿——代表人物：杨戬

灵霄殿弟子均是血性儿女，男子热血豪迈不拘小节，女子巾帼须眉不让男儿。在乱阵之中挥舞长刀取敌首级，有如探囊取物般轻松。

初入《西游天下》，玩家除了担当拯救人仙魔三界的九大门派精英弟子外，更可以在50级后跨越门派修炼，天王、八仙和普陀三大进阶门派供玩家习得终极技能，让铁甲职业成为攻击型肉盾，让皮甲职业可以施法布阵，让布甲职业挽救众生都将不再是梦想。

改变西游命运

当年齐天大圣孙悟空大闹天宫，终被如来佛祖降服压在五指山下，如今在《西游天下》带领玩家穿越时空，跳跃到齐天大圣出生时的花果山，重新撰写西游故事，逆转五百年前的西游命运！孙悟空不再被压五行山，高小姐情陷猪八戒……与其他游戏单一结局不同，《西游天下》同一任务不同玩法和结果，过去不曾发生的故事，如今都在《西游天下》实现大逆转，而主宰命运的人就是玩家你啦。

新手入门有捷径

很多玩家担心自己是个菜鸟饱受歧视，在《西游天下》的世界里，菜鸟玩家完全不用担心，详细的新手引导、贴心的师徒系统设计让你2分钟轻松上手。通过拜师，小菜鸟可学习到西游世界的谋生手段；作为师父，不但可获得可观的额外经验奖励，还能得到称号、师德值等各种好处。

同时为了让菜鸟玩家能在最短的时间内体验到游戏的无穷乐趣，现在官方为玩家准备了各类火爆大礼，“你逛商场我买单”、888元豪华礼包、182万仙币财富卡、升级版白金屠魔令……绝对游遍西游不用为钱愁。

“你逛商场我买单”

让玩家百分百换取奖励的精彩活动。方法简单易操作，邀请好友注册成功并在规定时间内，与好友一起达到规定等级，50元淘宝礼券、手机充值卡、Q币、千元信用卡等888888份实物大礼等待领取。

888元豪华礼包

登陆《西游天下》官网注册并成功激活账号后，就能领取到价值888元的豪华新手礼包，大号背包、飞行筋斗云、消费礼券、元宝时装……更有神骑玉兔和威猛白梦两大坐骑轮番送。

182万仙币财富卡

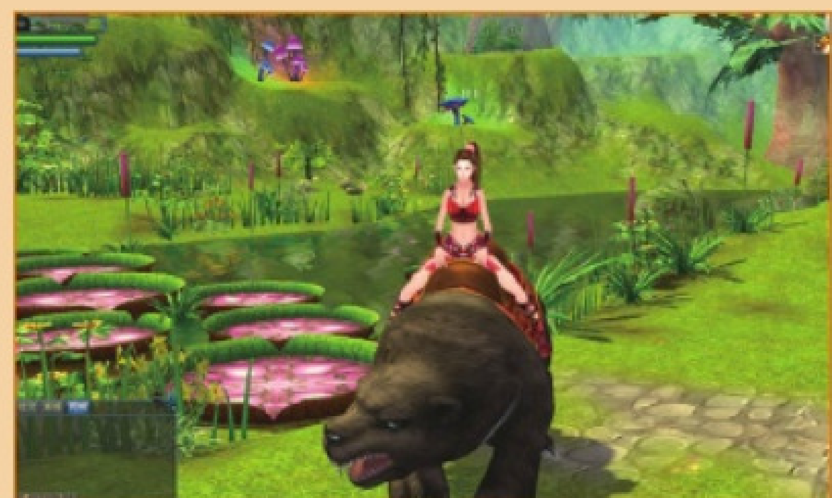
新手就能腰缠万贯，这是何种感觉？《西游天下》海量发放财富卡，只要参与官网系列活动——激活账号并填写详细个人资料，便有机会获得。182万仙币内含其中，每10级便可领取一次，是玩家购买商品、升级技能的必备钱财。

升级版白金屠魔令

白金屠魔令是之前屠魔令的升级版本，屠魔令内各类物品的属性均在白金版中得到大幅度的提升——豪华配置的屠魔紫装、天份过人的绝版新宠“小悟空”以及独一无二的雪山行者坐骑，是玩家从小就高人一等、杀人越货的必要装备。



金碧辉煌


美女与野兽


情侣坐骑


守墓铜陵


天外天


为何五行山只见四指

魔界2

●制作：金酷游戏 ●运营：金酷游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：封测
●官方网站：http://mwo2.12ha.com/

■北京 Shine

十二特色系统玩转《魔界2》

由金酷游戏历时4年研发的暗黑魔幻网游《魔界2》即将迎来国内首次封测，这是继《诸侯》后金酷的重点产品，主打“暗黑”风，在继承一代优点的基础上又增添不少崭新内容，这款一直被拿来与D2比较的网游到底素质如何？下面就通过游戏的十二大特色来一一说明。

特色一：引入“精神”的网游

《魔界2》引入不太多见的“精神”系统，让美德真正充满整个《魔界2》魔幻大陆，五大精神将给玩家的游戏人生树立美德标杆。

特色二：副本系统

《魔界2》独立的副本支持单人和2～5人小队。每个副本都结合主线任务。目前游戏中开放亵渎祭坛、野性的原野、杜米莎的宝藏、封印之灵、沉沦之塔、悲灵殿、恐惧巢穴等副本，

特色三：佣兵任务

每个城有2个NPC负责此类任务，当NPC执行任务时，其他玩家无法让该NPC执行其它任务。玩家可随意出价，先做出价最高玩家任务。佣兵完成任务后加相应声望值，云游商人完成任务后加相应见闻值。NPC执行任务会有一定几率失败，失败后也会获得小部分奖励，放弃任务返还部分佣金。

特色四：成长装备

武器之魂与剑合成后，此剑变为成长武器，具有生命燃点与经验值养成。玩家装备成长装备后，升级同时成长装备也获得经验值，当经验值为100%时，成长装备获得1点生命燃点。生命燃点是装备合成所需的点数，成功并不消耗燃点，失败便消耗1点生命燃点。一个成长装备最多可累积20点，燃点消耗殆尽之时，此装备消失。

特色五：生活技能

在游戏中，提供了两种采集技能和四种生产技能可供玩家进行合成装备、道具。采集技能：采矿技能、采药技能。生产技能：武器合成、防具合成、饰品合成、药品合成。

特色六：坐骑系统

《魔界2》采用神兽作为坐骑游戏，且有寿命设定，当角色死亡时坐骑的寿命就会减少，坐骑的寿命减少到一定程度便会死亡，所以需要通过马廊或者购买粮草恢复坐骑生命。

特色七：公会系统

《魔界2》的公会系统继承了《新魔界》的“据点建设”“公会神兽”等功能，并改良了玩法和表现方式，使其更直观，更有可玩性。公会系统分为“科技”“武力”“会员”“资源”“据点”五个模块。

特色八：国战系统

国战时间最长1小时，评判方式分为积分制和毁灭制，如果在限定时间内没有分出胜负，则采用积分制判定双方胜负。

特色九：转职体系

承续一代《魔界》4大职业、32条转职体系外，《魔界2》新增加两大职业。

特色十：官职系统

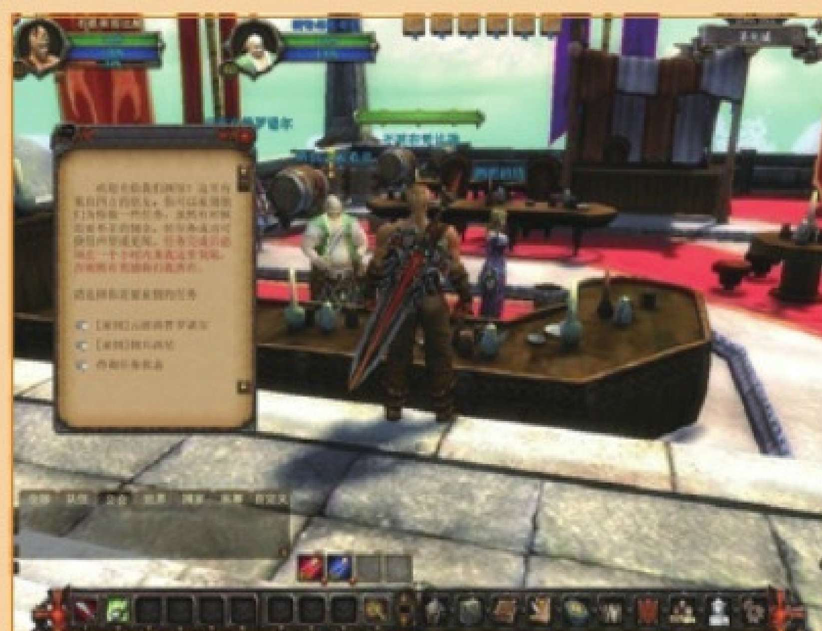
官职任务是玩家选择和提升官职的重要途径，该类型任务在接取时会提示玩家自行从任务栏选择任务内容，根据玩家完成任务的不同，选择官职的路线也不同，通过官职等级的提升可获得一定属性加成。

特色十一：灵魂石板

灵魂符文系统包括两部分，分别是作为母体的灵魂石板与作为子体的灵魂符文。灵魂石板：共有四块，通过四幕主线任务可以得到。符文之语：雕刻在石板上的符文，玩家每杀死一个石板上的Boss之后，此Boss的灵魂便附于在了相对应的石板上，获得可以阅读此Boss相对应的符文之语。符文：在游戏中，可以通过各种途径来获得符文，根据符文之语的提示，排列方式便可合成具有特殊属性的高级符文。

特色十二：变身系统

变身系统的本质就是改变角色基本属性，提高挑战难度，使游戏可玩性再次得到提升。P



通过佣兵任务可得到声望值和见闻值



通过辅助装备可提高装备合成的成功几率和属性



“据点”是《魔界2》公会系统的核心玩法

不再是角色扮演，然而却父女情深

新极乐城悲喜剧

城市已是满目破败和混乱的断壁残垣，折射着往日的希望和繁荣，与如今的谎言和背叛形成鲜明的对比，再加上凄凉的小提琴独奏时不时地在一旁作着注解，悲凉的情调跃然而出。

■上海 古留

我曾有过这样的担心，生怕《生化震撼》会变成另一个《异域镇魂曲》，每当人们提起它就要言必称内涵、哲学、深度。好在如今玩家的选择面已经很宽泛，你不用故作深沉地掉书袋来装作一副很有营养的样子。大量的网络游戏和无脑家用机作品，给了群众追逐浅薄的理由，逞一时之快再也不是什么难为情的事。反过来，在开发准备时做了大量的功课，把晦涩难懂的参考书目用尽量浅显的形式表现在作品中，也可以做到雅俗共赏。你可以认为这是在快餐式作品主宰市场的作用下，不得已而为之的妥协；也可以说这是一种游戏制作上的技巧，比起从前恪守传统阵地来说，更为灵活地为自己找到了一条适者生存的明路。

话题在哪里

你看看论坛和网络上人们的反应就该明白，从业者如今要应付的都是怎样的集体。面对《生化震撼2》，群众的思路是：敌人这么少，我去打谁啊？！另一些人则把游戏想象成了《边境之地》——初代的对外宣传里，它还在射击和角色扮演之间游走，既想借《系统震荡》的东风，又想走射击的方便之门。到了这一作，再也没有人提及它的角色扮演元素，对满地捡垃圾攒钱买技能也绝口不提。如今的游戏多少都杂糅了其他流行类型的要素而日趋多元化，细嚼慢咽的角色扮演和大刀阔斧的主视角射击之间的暧昧结合再也不是什么新鲜事，自然也无从成为卖点。

对一款游戏来说，可悲的不是恶评如潮，而是完全没有话题性。《最终幻想XⅢ》就很好地证明了这一点。《生化震撼2》在家用机和PC上都有发售，而你看这些平台的话题性都在哪儿——家用机用户在讨论《无限边境Exceed》（Endless Frontier Exceed）：巨乳！巨乳！还有《暴

与其硬要说游戏把大萧条时期右派中产阶级知识分子对社会和未来的前景反思，投影到当今同样动荡的金融政局中，借以唤起人们对自由主义和集权主义冲突下的哲学思辨，倒不如仅仅把它当一个父女情深的故事看待要来得简单

雨》（Heavy Rain）：啥米，可以QTE的XXX场景？！以前这种情况也不是没有过，《龙世纪——起源》（Dragon Age: Origins）给大家的印象就是战斗过后飙一脸血，完事之后就去营地和队友上床，可男可女，可攻可受。《质量效应2》（Mass effect 2）推出后人们追问的则是如何同尽量多的队友同时发生关系，能不能像DAO那样和多名同伴进行不道德的异性乃至同性交流。至于PC玩家，他们等着撤下《星际争霸Ⅱ》（Starcraft II）在战网上的最后遮羞布，又琢磨起了精确到秒的微操，这让它们仿佛重归不用负什么责任的大学寝室时代。《生化震撼2》不色情，也没有敲骨吸髓的暴力，网络上的ID一个个对此面无表情，提不起兴致来。

父女情深

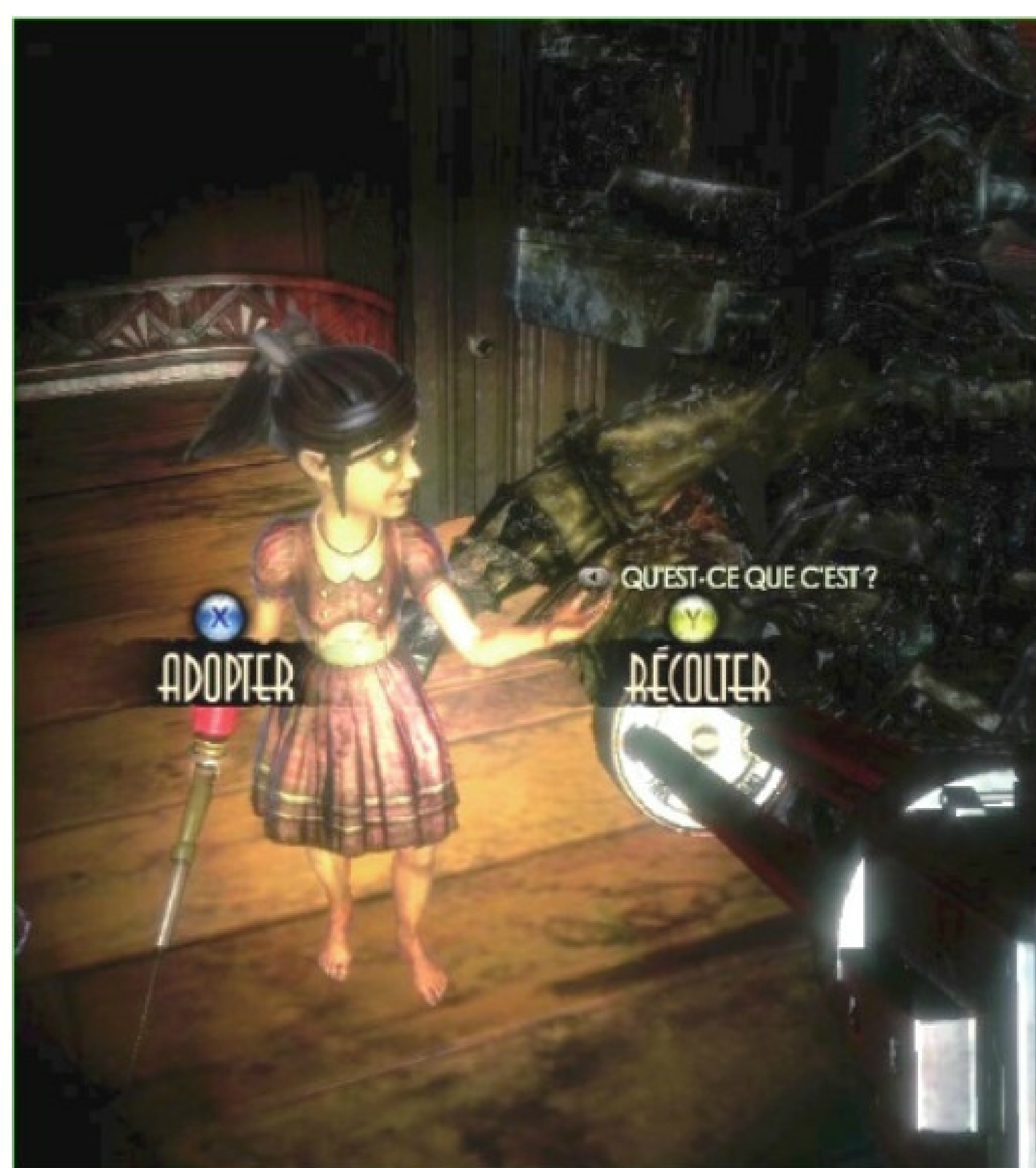
游戏的故事延续到前作的10年后，即便是对此人们也颇有微词：抬杠的人纳闷为什么10年间原先已经破败不堪的极乐城还能维持那样疯狂而无序的生态；游戏从业者则希望看到全盛时期对这个海底桃源的描写，从另一个侧面了解故事的大背景。然而出于玩家的认知惯性、资源的重用率以及对现有成功模式的再利用，2K Games还是用了换汤不换药的手法，告诉你极乐城改旗易主，如今是叫一个Sofia Lamb的心理医生扯着集体主义大旗，试图靠集权的手段来复兴地下城。具体到主人公，则牵涉到一系列复杂的阴谋和故旧：同Andrew Ryan对抗使Sofia的女儿Eleanor遭到拐卖，成为了一名小妹妹，而主角则恰是大老爹的原型体，不同于后来的大老爹-小妹妹组合，他同Eleanor有了独一无二的精神羁绊。Sofia企图通过基因改造将自己的女儿打造成极乐城的新领袖，为此不惜制造新的小妹妹从而保证亚当（Adam）的供给（当然是通过10年前的小妹妹长大并改造而成的大姐姐，让她们浮上陆地绑架小女孩儿）。矛盾则围绕着寻女心切的玩家，在和Sofia的价值观冲突中展开。

然而，与其硬要说游戏把大萧条时期右派中产阶级知识分子对社会和未来的前景反思，投影到当今同样动荡的金融政局中，借以唤起人们对自由主义和集权主义冲突下的哲学思辨，倒不如仅仅把它当一个父女情深的故事看待要来得简单。一如既往地，你得从收集到的录音带和场景里获得信息，由果及因，从一个侧面去了解游戏世界观和大背景——这种以小见大的手法已经成了系列的一个标志性特色。但强要从中挖出什么深层次的理解和高屋建瓴的认知，未免过于附庸风雅。对设计师而言，他们的确参考了不少关于“敌托邦”（Dystopia）和客观主义哲学著作，但从外观面来看，游戏渲染了为寻找被绑架的女儿而重归极乐城的Sinclair、不惜屈从于Sofia被改造成大老爹以便能和女儿团聚的Menz先生、一次又一次将小妹妹们扛在自己肩头的主人公，这些描写似乎更为直白和容易理解。城市已是满目破败和混乱的断壁残垣，折射着往日的希望和繁荣，与如今的谎言和背叛形成鲜明的对比，











（上左图）假如无政府主义的海底城注定失败，一个更集中的更强有力的政治系统，是否能给这个城市带来救赎？
（上右图）游戏在保持了与前作相当叙事水准的同时，在战斗和Gameplay上做了相当有劲的改动，总体而言，制作得更精良
（下左图）收集Adam的方式有重大改变——玩家在击败Big Daddy获得Little Sister之后，需要带着她自行采矿
（下右图）Hack小游戏比前作简单许多，纯粹是个考验小脑的东西，但对大多数人是个福音——真的有人能全部完成前作的Hack小游戏么！

再加上凄凉的小提琴独奏时不时地在一旁作着注解，悲凉的情调跃然而出。

续集处理

《生化震撼2》终究还是一个故事驱动的作品，而不像《使命召唤》或《质量效应》，更倾向于品牌的塑造。它那独一无二的游戏世界观，或多或少对社会学和人性本质的探讨，都决定了在作品延续和增值上，无法像其他更为商业化的作品那样留有举一反三的空间。前作叫人不厌其烦的接水管得以改进，变成了看准时机让摇摆的指针停在正确区域、考验反应力的小游戏。对不同的装置进行Hack，若能将指针停在最为困难的蓝色区域，还能获得不同的奖励：治疗机会掉落一个急救包、贩卖机会随即掉落一样物品、警戒设备则会延长敌人处罚警报的时间或提高伤害等等。假如你还是嫌烦，有种叫做“自动破解镖”的弹药，连小游戏的过程都可以给你省掉。拿各种垃圾零件组装弹药的合成系统被取消了。照相机变成了摄像机，在拍摄时间内用一定的攻击组合可以提高拍摄评价，累计到一定分数你就能获得对该类敌人的特外伤害，甚至是一些独特的被动技能。你得承认，2K Games在取悦玩家这一点上，确实做到了卑躬屈膝。

就是这样，利用已有的资源制作好评作品的后续，借此形成一定的品牌效应，从而保证消费群体和项目奖金……前作以大老爹和小妹妹的对照、蒸汽朋克下的装饰派艺术、社会哲理的探讨为卖点。新作有了这些基础，就有了从表现力更为强烈的角度吸引玩家的资本。扮演一个大老爹，将玩家的位置从相对而言的外来人，变为了身不由已的当局者，你看待事物的视角将会有所不同，所感受的理应又是另一番风景。

除了取代前作大老爹地位，更具威胁性的大姐姐之外，对小妹妹的重新刻画更能体现制作者们的匠心独具。当你看着那一对散发着怪异黄色光芒的双眼变得清澈，小姑娘吃力而稚嫩地爬上象征着道具化和利己主义的管道时，你不禁回想起具有悲剧情怀的情节：因为设计上的不可抗力，在最终不是陷入癫狂就是昏迷的大老爹们的宿命；为了实现一个抽象的理念被迫牺牲了人生的小妹妹；无端卷入极乐城，在强大势力下毫无希望却依然保持着爱和信念的人们……

酣畅的好游戏

最终，你借小妹妹的双眼来看待这个混沌而疯癫的世界：衣衫褴褛的收割着们变得衣冠楚楚、彬彬有礼；昏暗锈蚀的走廊铺满了华丽的帐幔，犹如童话中王子和公主的寓所；虬结杂乱的管道则化为大老爹威武的雕像……这个设计上堪称浓墨重彩的一笔，让人仿佛从数十个小时的压抑和绝望中看见了欢乐和美好。就算最后的结局并不如前作感人（甚至有些俗套），就算因为适应了前作而缺乏新鲜感，就算没有获得希望中的那么多惊喜而产生了落差感，《生化震撼2》依然是一个令人酣畅的好游戏。P



（左上图）小妹妹眼中的极乐城
（左下图）游戏后期玩家学会大部分Plasmid后势不可挡，可以在一连串电击火烤冰封虫咬的同时机关枪疯狂扫射，魔武双修好强大
（右上图）作为一个有RPG风味的射击游戏，它的Loot系统还是相当不错的。即使没用的Loot在身怀特定Tonic时也会变得有用，在《生化震撼2》里捡破烂与前作一样，有种说不出的满足感
（右下图）最终版本的Big Sister是一个大批量制造、在固定场景出现的敌人种类，这个变化是相当令人失望的







从“哥特”到“神界”

殊途同归欧洲造

《神界Ⅱ》有一个很严重的问题，那就是层出不穷的Bug。这再次证明了欧洲主攻RPG的工作室，一流任务设计、二流美工和三流程序员的现状。

欧洲RPG想要打个漂亮的翻身仗，当务之急是吸纳优秀的技术人员，然后在细节上多多体贴玩家，不要上来就给人一个粗枝大叶的印象还咬牙说那就是我们游戏的特色，不知悔改——没错，我说的就是那让人又爱又恨的“哥特”系列

友情提示：本文绝无剧透，尚未体验的玩家可放心阅读。

■湖北 莫格娜·黑杖

比利时工作室Larian Studios堪称与时俱进的典范。在2002年《暗黑破坏神Ⅱ》及资料片余温未尽之时，他们推出了一款品质上乘的克隆作品——《神界》（Divine Divinity），从画面、视角到战斗无不继承了前者的衣钵。两年后也似模似样的搞了一款资料片性质的作品，美其名曰《超越神界》（Beyond Divinity），然后便销声匿迹了5年。再次见面时，Larian Studios携《神界Ⅱ——龙裔》（Divinity II: Ego Draconis）归来，但这款游戏完全抛弃了“大菠萝”路线，而采用了目前最值得借鉴的《上古卷轴Ⅳ》式的游戏方式，相比于同期推出的《圣域2——堕落天使》（Sacred 2: Fallen Angel），不禁让人感叹《神界Ⅱ》勇于创新的胆量（与它的前作相比）。

别怪我阴暗

那么这样翻天覆地的变化究竟是成功还是失败呢？让我们先来看看这类游戏的灵魂：任务系统。先给个肯定，《神界Ⅱ》的任务设计是值得赞赏的。《神界Ⅱ》秉着任务完成方式多样化的思路，并在游戏的分支任务中得以体现。注意，是“分支任务”，也就是说无论你如何选择，对主线流程和故事的结局都不会产生影响。

分支任务的进行很多是与本作的新元素“读脑术”挂钩的，在游戏的一开始，成为屠龙者的主角就会获得这项能力，在以后的冒险途中你会频繁用到这个技能。比如有个可怜的村民因为在自己家看到鬼魂而吓得不敢出门，旁边有一对自称是驱魔人的男女，如传销员一般口惹悬河地夸耀自己的驱魔天赋，只不过需要1000块的劳务费而已。但一介平民哪有这么多钱，玩家可以选择替他支付这笔钱，问题解决；但俩人真的这么神乎其神吗？你可以尝试读一下他们的脑，发现这只不过是他们的骗局而已，进到闹鬼的房屋发现，里面的鬼魂只是个马戏团小丑般的家伙扮演的，他见到你自己先吓得魂飞魄散了……

类似这样的设计还有很多，经常读游戏人物的脑还会带来技能点数加成，知道人家密室的密码或者钥匙藏在哪儿……总之，游戏鼓励玩家阴暗地去寻找隐藏的奖励，再说游戏的洞穴、未知神迹等非常多，还真有点探险寻宝的感觉。分支任务的设计不但完成方式多样，大多也很有新意，比如用耳语劝小猪回家，曾经名噪一时的吃人狂双人组的隔世情缘，以及神经兮兮地声称自己是哥布林的人类最后帮你解决了历史悠久的哥布林种族（自称）无法记录本族历史的难题，无不让人会心一笑。同时，你鲜少见到“杀怪”“送信”这样滥竽充数的东西。只要玩家善于探索，很多地方都能引发分支任务，而非城中接任务+出门完成这样机械化。总之，在《神界Ⅱ》中寻找和完成任务是个相当有趣的过程。

战斗系统

好吧，我们来说战斗。《神界Ⅱ》的战斗也采用了时下流行的第三人称越肩视角，战斗方式向动作游戏靠拢，但要论动作技巧、打斗手感仍是毫无亮点，躲避敌人攻击永远只有一个招式——翻滚。当然，如果你不把《神界Ⅱ》当成是一款动作游戏来玩的话，它的战斗系统还是较令人满意的。战斗过程还是强调技能的使用，技能树的设定被保留了下来，但所有的职业都被整合到了一起，玩家完全可以练一个魔武双修的战士。但技能树的设计有一点很奇怪，就是只要你的等级和技能点数足够，无需学习上一级技能就能学习职业的最终技能。毫无用处的垃圾技能也不少，同时某些技能被设计得无比强大——用















（上左图）游戏的地图不大，主要是以葱绿的山谷以及……被烧毁版的山谷为主
（上右图）CG动画中龙骑士的银眸暗示了主角的读脑术技能，对NPC使用读脑术可以看到他们的真实想法，别怪我阴暗……
（中左图）到游戏中期玩家会拥有属于自己的城堡，真是从要饭迈入中产呀！
（中右图）龙形态有专属的装备和技能点
（下左图）除了主要迷宫，分布于游戏中的洞窟大同小异，缺乏新鲜感
（下右图）动作较生硬，技能设计也欠平衡

过弓箭手“爆炸箭”技能的玩家都知道它有多么逆天，完全可以一招闯天下，就连我本打算练牧师的朋友看到如此暴力的技能都毫不犹豫地点了出来。

装备仍在战斗中扮演相当重要的角色，穿一身垃圾和一身极品的效果那真是天差地别，而游戏的装备掉落是随机的，又能随时存盘……嗯嗯，借助万能的SL大法尽情地刷装备吧！游戏中还有各种宝石和附魔公式用来强化自己的装备，到中期还会拥有属于自己的城堡，城堡里炼金师、技能师等一应俱全，这里还有帮你去寻找各种原材料的仆人，存放战利品的大容量藏宝箱。更重要的是，玩家可以在这里花钱重置技能点。但是，这样功能健全的建筑，却在游戏进行了一半才出现，是不是晚了点？我之前就因为无法洗点且背包容量不够而郁闷了许久。

龙形态

当然，不得不提到的是《神界Ⅱ》的噱头，也就是本作的副标题——龙裔。随着剧情的展开，主角将会获得变成龙的能力。说实话，这不是什么创新，这类变龙或骑龙上天入地的设计之前不少游戏就有过。《神界Ⅱ》中变龙后的空战也没什么独特的地方，无非是变成龙，用典型的火球、龙息法术来轰炸空中乱飞的雏龙，哦，还有那不断重生怪物的塔楼，而且就是一招类似于跟踪弹的技能制霸天下——没新意，但也不会觉得无聊。另外，游戏中龙形态可去的区域和人形态是严格分开的（硬闯就会被秒杀），从而在自由度和冒险体验上大打折扣。无论是出于何种原因，这种设计都是一种败笔。

最后，《神界Ⅱ》有一个很严重的问题，那就是层出不穷的Bug，以至于德文版的补丁容量高达1.8GB，制作者设置建议玩家打过补丁后重新来过。这再次证明了欧洲主攻RPG的工作室，一流任务设计、二流美工和三流程序员的现状。这很容易在游戏初期吓跑一堆玩家，但只要多坚持一两个小时，你就会发出“这游戏还不错啊”这样的感叹，最后完全沉入其中。

欧洲这些RPG作品常被玩家定义成小众游戏，国外媒体的评价大多是7分左右，即使顺应潮流推出次世代主机版销量也没什么改善，还因为主机游戏制作经验不足而恶评如潮。欧洲RPG想要打个漂亮的翻身仗，当务之急是吸纳优秀的技术人员，然后在细节上多多体贴玩家，不要上来就给人一个粗枝大叶的印象还咬牙说那就是我们游戏的特色，不知悔改——没错，我说的就是那让人又爱又恨的“哥特”系列。P



一款恐怖游戏的最后挣扎

寒到骨头里

无论是制作组有意为之还是歪打正着，《妖山诅咒》玩起来有一种寒到骨头里的感觉，如果本作的故事不是发生在特定环境、特定地点，而是地球上的任何一座普通雪山，恐怕很难给人这样的感觉。


《妖山诅咒》试图在恐怖游戏界占有一席之地，凭借着独特的游戏氛围，它差点就做到了，可惜枯燥的游戏进程与蹩脚的操作让它离这个目标有点远

■陕西 Oracle

这本不该是款无可救药的游戏，但开发商的倒闭让它已经无药可救。

在你看到这篇评论时，《妖山诅咒》的开发公司Deep Silver Vienna已经正式关闭两个月了。这家前Rockstar Vienna的Boss建立的工作室成立于2006年，关闭前正开发一款名为《地狱摩托》（Ride to Hell）的GTA Like游戏。他们之所以关门，和去年8月份发售的Wii版《妖山诅咒》反响平平有关，PC版作为“关门大礼”也没有获得好评。几乎没有人会对这个体积巨大、画质惨淡，操作别扭的游戏感兴趣，由控制器带来的新鲜感到了PC上更是荡然无存。这家公司的倒掉，似乎是个必然的结果。

没有做作的背景

好在《妖山诅咒》没有出生在大作频出的3月，因此在2月闹游戏荒的时候，它还是引起了一些玩家的注意。让我们略过画面带给我们的不适——虽然很难理解一些静态的CG图片和粗糙的纹理贴图是怎样占据8GB之巨空间的——这款游戏适合在没有游戏可玩时供人消遣，它最让人喜闻乐见的是开门见山的叙事方式，一扫其它恐怖游戏沉闷、晦涩以及各种稀奇古怪的世界观：主角的兄弟去攀登喜马拉雅山，途中为取回一件神秘宗教文物，孤身一人前往山顶，结果不幸失踪。主角前去搜救，意外发现山上死亡的登山者均被不明诅咒侵蚀，变成了幽灵和恶魔，寻亲路上顿时变得崎岖坎坷……

吓人元素

游戏所营造出的喜马拉雅风情在国外游戏里已经算十分准确，将“香”作为道具也颇为新颖。可作为恐怖游戏，它的吓人手段十分陈旧，前期基本就是“鬼魂一闪流”，中后期则过度依赖高频率出现的怪物。其实真正让人害怕的并不是某些场景里故意被固定住的视角以及分镜拙劣的过场动画，而是高原与严寒带给人与生俱来的恐惧，这大概是氛围营造上最值得表扬的地方。无论是制作组有意为之还是歪打正着，《妖山诅咒》玩起来有一种寒到骨头里的感觉，如果本作的故事不是发生在特定环境、特定地点，而是地球上的任何一座普通雪山，恐怕很难给人这样的感觉。

相比游戏场景自然营造的氛围，主角开启C眼模式看到的一片噪点的黑白世界不免有适得其反之嫌。虽然初期也会给人以较大的视觉冲击力，但频繁在游戏里出现就显得毫无生气了。现在有的游戏就喜欢用很强烈的视觉效果，尤其喜欢黑白，似乎这样才能凸显出自己的艺术底蕴，比如前段时间的《破坏者》（Saboteur）。但游戏不比电影，动辄十几个小时的游戏时间，保持一种“艺术色彩”实在很容易审美疲劳。对于《妖山诅咒》，它已经把环境氛围营造得足够出色，至于噪点和可悲的能见度，还是丢给《寂静岭》吧。P

（下图）游戏初期的爬山，用键盘毫无乐趣，远不及《现代战争2》处理得好
（右上图）神秘元素和雪地环境做得不错，但是距离神作《神秘海域2——纵横贼盗》还是有一定距离
（右下图）键鼠将Wii原作的战斗乐趣丢失殆尽，QTE带给人的愉悦也因此大打折扣









特别企划：从日美五大新RPG谈类型变革

RPG啊，你向何处去？

这篇专题的标题灵感来自显克微支的名作《你往何处去》（Quo Vadis, Domine）。显克微支（H.Sienkiewica，1846～1916），是波兰19世纪著名的批判现实主义作家

■策划 本刊编辑部

有个头上顶着血槽，身上背着无数武器和防具的人从天上下来。

他的相貌如同闪电，他的衣服洁白如雪。

我见了就拜他，问："Quo Vadis, Domine Persona Lascivio Venatus?"（RPG的神啊，你往何处去？）

他回答道："我看到有兽从海里出来，你可以先用石头丢它。神看着是好的，事就这样成了。"

于是我开始准备石头。

——St. Necroman（感谢显克微支，以及马太福音28:3，约翰福音8:7，启示录13:1，创世纪1:10～11）

有个游戏类别叫做RPG——角色扮演类游戏（Role Playing Games），以叙事、成长、打怪、捡宝为特征的游戏类型。以未来游戏历史学家的眼光来看，从2009年下半年到2010年上半年，或许是对RPG这个类型来说很重要的一段时间。这段时间没有能被称作"伟大" 的作品，却有大量试图为RPG的未来做出探索努力的作品。我们有了《边境之地》（Borderlands），有了《质量效应2》（Mass Effect 2），有了《龙世纪——起源》（Dragon Age: Origins），有了《恶魔之魂》（Demon's Souls），有了《最终幻想XⅢ》（Final Fantasy XIII）——这次的主题就是这5款游戏。

每个人都知道，相比于《现代战争》《战争机器》这种主流作品，传统的，如《巫术》《魔法门》《博德之门》或《勇者斗恶龙》《最终幻想》《星之海洋》这样的日系、美系RPG都不太卖得出去了。用户不要"你拍一我拍一"了，也不要漫长的文字叙述了，他们需要能满足他们的新RPG。这不代表游戏设计师们要坐以待毙，他们行动起来，纷纷提交了自己新的答案。这批新RPG共同的特点是……不太像我们传统认为的RPG。它们修改了一些设计，抛弃了一些设计，从其它类型中引入了一些设计，每个似乎都有7个头和10只角。

这篇专题将讲述这些新设计的成败故事。

在从《边境之地》开始前，顺便先给这篇文章配上合适的主题曲。这首《边境之地》的主题曲，是我见过最适合描述RPG为什么要变革的歌曲。下面就是"关大象"的"邪恶永远不得安宁"。你们要是看过时髦的《网瘾战争》应该都听过这首歌。

你们也知道我为什么这么写。

歌词大意（别当真）：

我沿着街道往下走，看到一堆RPG停在商店角落的货架上。它们不是没有成长，没有道具就是没有分支剧情，和我见过的RPG都相当不同。我问："哦，你这么一个可爱的小东西，你可以拿走我的钞票，但我有句话想先问，你为什么要放弃那么多内容呢？"

它说："因为邪恶永远不得安宁。树上不会长出钞票，我有账单要付，我有员工要养，这世上可没有内容和特征是免费的。我没法收手，我没法停下，你知道，我确实想的。哦，邪恶永远不得安宁，直到我们为了Greater Good闭上眼睛为止。" P

编者：我们很少能够离开玩家的角度打量一款游戏，现在机会来了——本专题的作者是资深游戏开发者，他将从玩家和开发者的双重角度分析新形态RPG的得失。文章有修改和删节，全文请访问"战略航空军元帅的旗舰"：http://necromanov.spaces.live.com。



从日美五大新RPG谈类型变革：边境之地

枪枪枪失败的野心

纯粹依赖随机已经过时了，在道具Drop List上同样需要一条潜在的主线，一条能让玩家时时刻刻明白“我在干什么，我要得到什么”的主线——比如，《暗黑破坏神Ⅱ》的符文就是一条符合这种方向的设计线索。

在宏观架构上，《边境之地》是个纯粹的RPG。高明之处在于表面的FPS元素与RPG内容结合得相当不错，比之前所有枪枪枪+RPG的尝试都更好，卡通渲染的画风和游戏内容也相当贴合

●边境之地●Borderlands●PC/PS3/Xbox 360●Gearbox Software●2K Games●82.90%（GameRankings）

■北京 Necroman

在遥远而荒凉的潘多拉星球上——没错，就是和《阿凡达》名字一样的星球——埋藏着古代的遗产。广大赏金猎人们越过了星辰和荒野，坐着公共汽车，听着 “关大象”的音乐来到这片土地上。他们也带着强大的武器和勇气，不过这颗星球上没有美丽高大而3D的蓝皮肤土著女人，只有丑陋奇怪但也是3D的强盗、机器人和野狗。赏金猎人们所要做的事情，就是接足够多的任务，把所有会动的东西杀掉，然后把所有箱子和敌人身上掉落的物品席卷一空。

RPG的架构

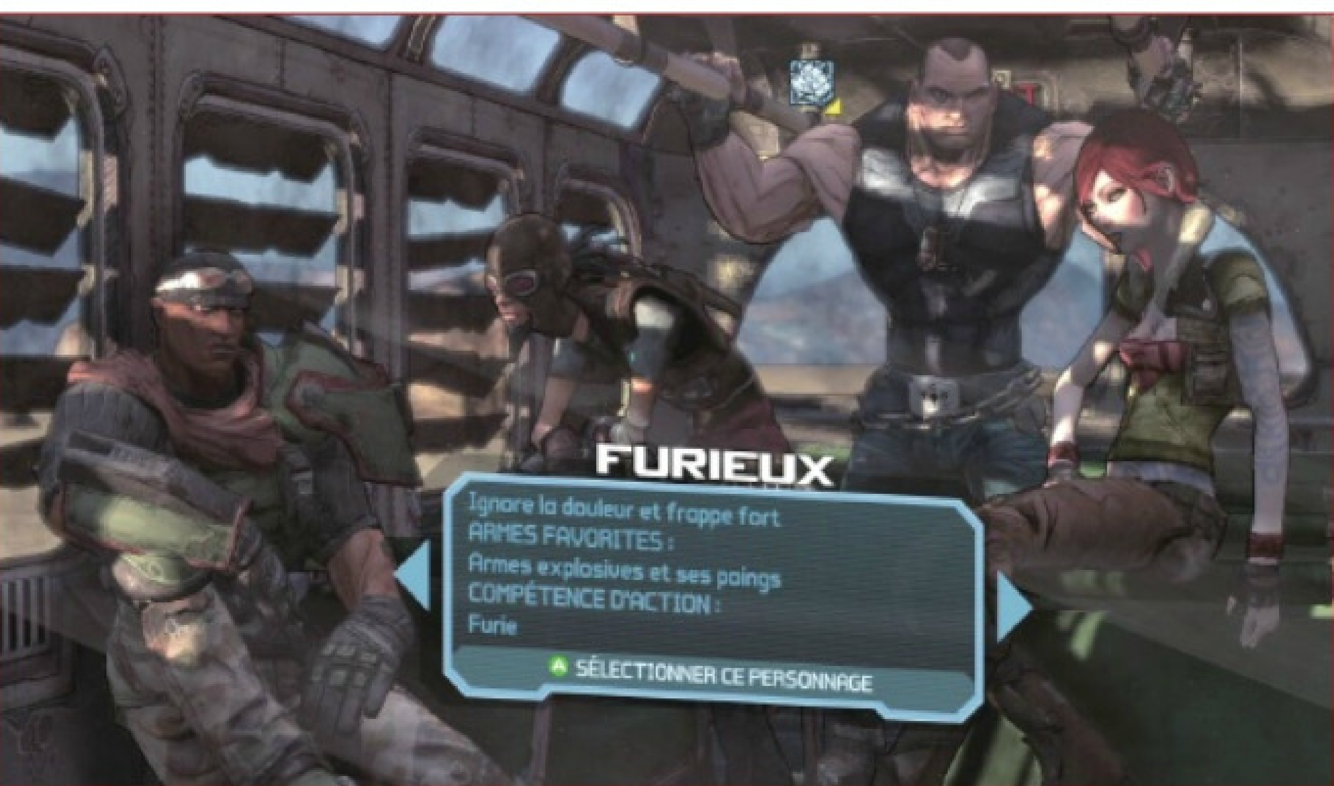
这就是《边境之地》。第一个成功地将经典FPS射击和“大菠萝”式的物品生成、角色成长结合起来的游戏。从皮囊上看，《边境之地》丝毫不像一个RPG。它有最经典的FPS枪枪枪操作，有相当不错的枪械射击手感和对敌人的打击感，联机模式的质量和体验也算相当不错。但在宏观架构上，它却是个纯粹的RPG——更具体一点说，是《暗黑破坏神》（Diablo）。难得的是，两块内容结合得相当不错，比之前所有枪枪枪+RPG的尝试都更好，卡通渲染的画风和游戏内容也相当贴合。

它证明了3点：第一，你可以把一个枪枪枪游戏的节奏略微减慢，然后变成一个RPG；第二，“大菠萝”的传统模式即便到今天也是有生命力的；第三，制作一个以玩家协作为主题的FPS结果也不算太差。你不用做什么多余的事，只要把任务和掉落这两个系统弄好，这东西看起来就很像一个RPG，足够你达成百万销量。这种做法就像嫁接：把RPG的某些枝丫剪下来，丢到一个FPS游戏的躯体上。

嫁接必然带来不协调，这也是我们可以预计到的。在开始丢石头之前，我必须先说清楚：整个游戏最关键的不足并不是设计层面的，而是在内容的数量上。或许是因为制作周期拖长和反复返工的原因（这个游戏一开始的美术风格是写实的，知道他们返了多少工了吧），这款美术和概念都很杰出的游戏在长度上丝毫不占优势，敌人种类也相当单调。这对一个战NPC而不是与人战的游戏来说，是个相当致命的问题。

设计层面的问题

设计层面的第一个问题是，FPS的爽快感和RPG的成长性这两点存在内在冲突。 RPG的一个重要乐趣是强化自己，更快更爽地打败敌人，用数









（上左图）游戏一开始就充满别样的味道，返了不知道多少工的美术最终还是值了
（上右图）僵尸岛真是个令人难忘的所在
（中左图）稀少的主动技能和RPG的大技能树相比显得格格不入
（中右图）B级片爱好者喜欢的这些小玩意并没有拯救《边境之地》，华丽外表下它的缺陷也十分明显
（下左图）它有最经典的枪枪枪操作，当FPS来玩也绝对很不错
（下右图）《边境之地》之所以能持续火爆还因为它不断发布的DLC，这些DLC还真不能说是骗钱的——它们不仅风格各异，玩法和带给你的体验也不太相同



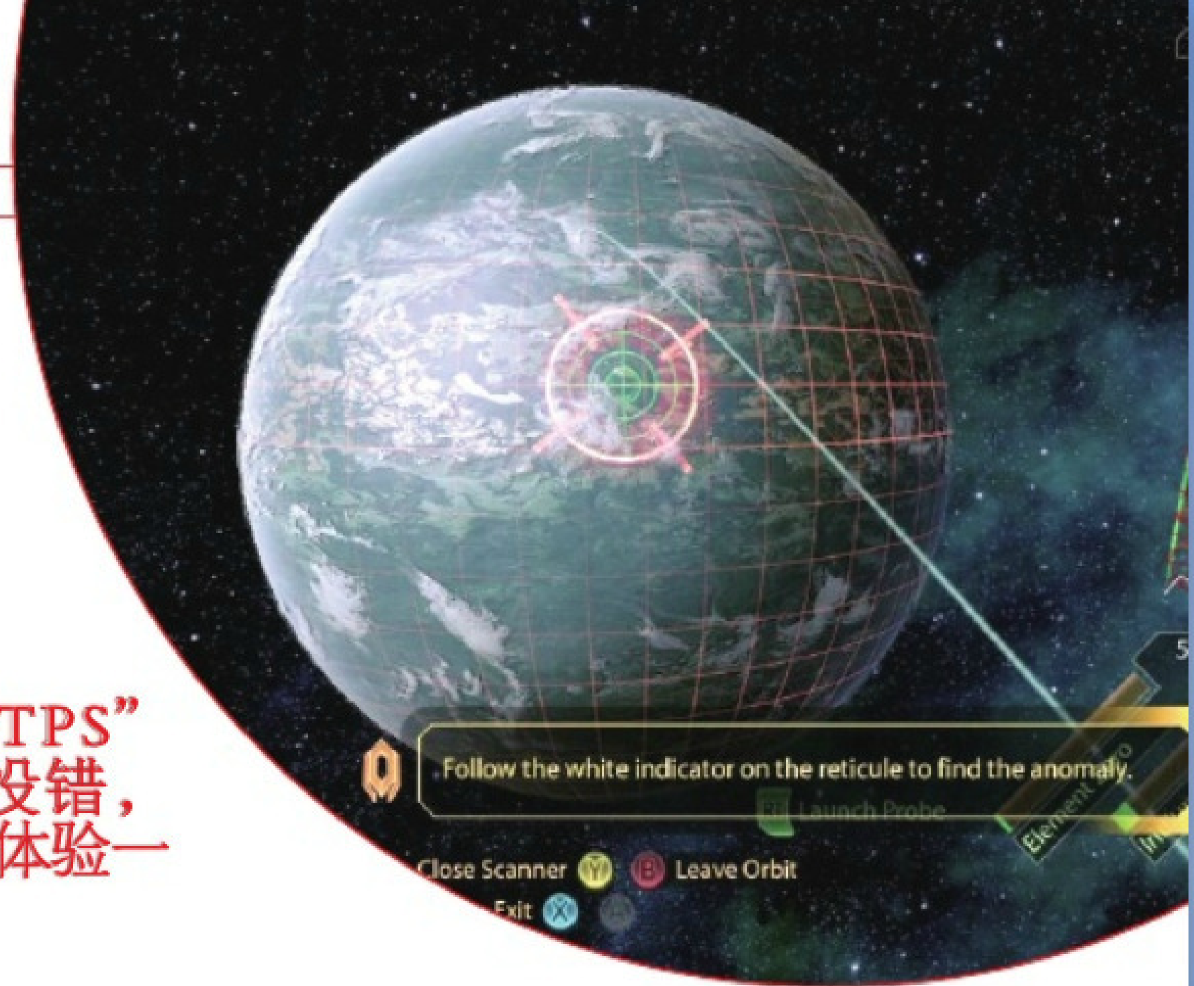


值来代替操作；FPS本身已经够快够爽的了，很难再强化。《边境之地》选择了相反的做法：把那些差的武器威力降低到很低，来衬托高级武器的强大。问题由此产生。这10年来，FPS/TPS发展的方向就是节奏越来越快、伤害越来越高、续航力越来越不重要。用户习惯了FPS枪枪入肉你死我活的快节奏，很难接受一个初中期战斗节奏缓慢且没有紧张感的游戏。从《边境之地》来看，护盾、自动回血、战斗方式等细节还有很大的调节余地。

第二个问题是技能树的设计过于简单。出于向FPS传统操作的妥协，游戏给每个角色只设计了一个主动技能。如此稀少的主动技能和RPG的大技能树相比显得格格不入，我可以断言《边境之地》在这方面的处置是欠妥的。确实，像《魔兽世界》一样基于按键式主动技能的RPG和FPS确实很难调和，数字键换枪和使用技能也只能二者取其一，但还有没有其他解决方式呢？《质量效应2》很快就会给出一份不同的答卷。

第三个问题是“暗黑”模式本身的痼疾：装备的随机生成反而导致了装备的平均化和平庸化。所有纯随机生成装备的游戏都碰到了这个问题：随机生成的装备99%都是垃圾——无论颜色、强度或是否稀有，只有极少数“特定随机组合”的装备是能压倒其他一切的极品。这在《边境之地》中非常明显，甚至当中绝大多数稀有装备也是没有用的，反之某些装备，如速射火箭筒和4倍速SMG则强得令人发指。玩家没有任何方法来筛选属性，这让游戏本来的乐趣被刷箱子的乏味所冲淡，这也直接导致《边境之地》不适合和友人写作，更适合一个人不停刷箱子。“暗黑”是个好模式，但好模式还需要好的设计来补充它的天生劣势；这不仅适用于《边境之地》，还适用于《地狱之门》（Hellgate）或《火炬之光》（Torchlight）这样的“暗黑类”作品。纯粹依赖随机已经过时了，在道具Drop List上同样需要一条潜在的主线，一条能让玩家时时刻刻明白“我在干什么，我要得到什么”的主线——比如，《暗黑破坏神Ⅱ》的符文就是符合这种方向的设计线索。

《边境之地》的变革主题是“RPG基础模式和FPS的嫁接”。它尝试的是将RPG要素简单导入到其他类型，只是，这种做法还不足以锻造出一款伟大的游戏。那么接下来我们可以看看反方向的尝试是否成功：把TPS基础模式嫁接到一根砍掉了很多枝杈的RPG树干上。没错，这就是《质量效应2》。



从日美五大新RPG谈类型变革：质量效应2

再见，大菠萝

没错，和《质量效应》相反，《质量效应2》从“RPG+TPS”这个公式里拿掉的反而是“大菠萝”风格的要素——没错，BioWare这次是打定主意要彻底和“刷刷刷”划清界限，体验一遍内容就够了。

Shepard: Pas si on les arrête.

如果说《边境之地》是“将RPG嫁接在FPS上”，那么“质量效应”系列就是“将TPS嫁接在RPG上”。BioWare的思路不是“我们能往TPS这个壳子上加什么”，而是“我们能从RPG这棵大树上切掉点什么”

●质量效应2●Mass Effect 2●PC/PS3/Xbox 360●BioWare●Electronic Arts●94.40%（GameRankings）

■北京 Necroman

伟大的银河英雄Sheperd的故事进入了第二章。在拯救了（或暗算了）银河伟大文明理事会并挫败了硅-碳基联合文明Reaper的入侵阴谋后，英雄踏上了维护银河和平的新道路——但人有失手马有失蹄，英雄的坐舰被神秘飞船击毁在边境星系，Sheperd被联盟光荣追认为烈士。两年后，Sheperd在一个号称“为人类利益而战”的神秘民间组织的基地里醒来，接受了自己的悼文、追晋的军衔、来自组织的新船和新的队友，踏上了为人类而战、为自己复仇的道路，同Reaper最新的外形怪物打手Collector决一死战……

当然，你知道故事不会就这么结束，Reaper的黑手和银河的政治必定还将迎来第三个故事。

RPG外壳

如果说《边境之地》是“将RPG嫁接在FPS上”，那么“质量效应”系列就是“将TPS嫁接在RPG上”。BioWare的思路不是“我们能往TPS这个壳子上加什么”，而是“我们能从RPG这棵大树上切掉点什么”。《质量效应》原作的剧情颇受好评，RPG部分却被砍得不汤不水，群众微词如潮，BioWare的设计师们痛定思痛，在完全保留叙事部分和庞大世界观的基础上，把游戏性（Gameplay）部分彻底推翻重来。于是，我们就看到了结果——这次我先丢石头，后说“这是好的”——这仍然是一个叙事部分很出色但游戏性部分不汤不水的TPS/RPG。

很明显，《质量效应》原作的某些恶性反馈给了BioWare很大冲击，他们内部一定经过了连番检讨和开会，最后才得出了“要继续砍掉RPG成份加强TPS成份”的这个结论。这个思路完全体现在了游戏设计的改变上。他们削弱了RPG的几个核心特征：打怪、升级和掉宝——是不是觉得很眼熟？

没错，和《质量效应》相反，《质量效应2》从“RPG+TPS”这个公式里拿掉的反而是“大菠萝”风格的要素：没有技能树，加点纯粹是不用动脑子的走过场；杀敌不给经验值，而是每过一关、完成一个任务送出（基本可以理解为每个关卡提高一个等级）；装备改变是最彻底的——一代还要收集各种枪支弹药道具，这次整个游戏里除了弹药和金钱/资源可以捡，就没有任何可以拿走的道具，只要不粗心谁都能拿全技术然后回船上升级装备。总之，BioWare这次是









（上左图）几乎每个队友的队友任务都有主线任务一关的长度和复杂度，比前代大有进步
（上右图）没有技能树，加点纯粹是不用动脑子的走过场，和一切“大菠萝”说再见
（中图）它看起来是，实质上似乎也很像是《战争机器》一类的东西
（下图）如果要褒扬，我们可以说《质量效应2》的叙事很精彩，剧情间的表演效果也很不错





打定主意要彻底和“刷刷刷”划清界限，体验一遍内容就够了。哪怕是星球上最小的任务都是独立设计、有地图的，任何一张战斗地图都是去过后再也不能回来——还想回来？抱歉，二周目见。他们达到了目的：我确实不用去刷刷刷了，不过这么一个纯粹TPS内核的游戏让我连二周目都不太想打了。

总之在内容上，用任何标准来看《质量效应2》也不是一个RPG，而是一个挖矿、捡狗牌的枪枪枪，和传统枪枪枪的区别只是每过一关角色能稍微变强一点点，你能用的武器还未必有传统枪枪枪那么多。游戏设计上唯一让人眼前一亮的设计是“每个职业两把枪”，和严格的弹药限制叠加后算是成功解决了《边境之地》那种“一把武器打天下”的问题。在有力的关卡设计支撑下，这条路当然也是可行的——幸好关卡设计的水准确实比一代提高了不少，不再有可笑的“二层小楼刷刷刷”，保证了游戏的基本质量。

精彩的叙事

那《质量效应2》还有哪里能引领RPG的未来呢？我认为是叙事！两代“质量效应”在叙事上成功的探索还是值得其他RPG借鉴的。

游戏的叙事部分相当不错，无论是从内容上、设计上还是从演出手段上。相比于《龙世纪——起源》，这个系列的叙事看起来更加平易近人，更贴近广大人民群众的喜好。没错，是有很多人觉得“质量效应”叙事显得太过轻浮，盘型选择太过弱智，但我还是要旗帜鲜明地支持这种尝试。“质量效应”叙事最大的优点就是：玩家可以清晰地分辨出不同的叙事手段，体会到设计人员的用意。这对以叙事为中心的游戏来说其实非常重要。

游戏的叙事要素可以分为4个主要类型：“叙述”（或者说是“废话”，以文字解说性/非重要抉择形式出现的叙事要素）、“选择”（以重要抉择形式出现的，可以改变故事或游戏导向的叙事选项）、“回报”（由于玩家出色的技能/道德选择/战斗而能够选择的额外叙事段落）、“演出”（包括重要剧情场面、电影Cinematic、角色性格演出、大场面QTE之类可以视为给玩家“福利”的叙事要素……当然也包括“不健康”内容）。一个成功的游戏叙事设计，应该顾及到所有的4点：能让所有玩家都不会错过自己所能得到的“回报”；让尽可能多的玩家在合适的状态下体会到“演出”；让玩家能意识

到“选择”的存在，不会做错；让少数有兴趣的玩家去收集那些叙述性的“废话”内容，不需要的玩家也能知道哪些废话可以跳过。

《质量效应2》成功地达到了大多数目标。

设计师尽量把那些不会推进对话的“叙述”性内容放在对话圈的左侧，把会推进对话的“选择”性内容放在对话圈右侧；用红/蓝色来标明了所有和“回报”相关的对话选项。这实际上比不划分选项的对话树进了一步，让玩家不必用颤抖的手指费心选择对话，或神经质地在每个对话选项前存档。

不对玩家造成负担

看到这里肯定有很多人要问：“但我为什么觉得‘质量效应’系列的对话比黄金时代的美式RPG差远了呢？”没错，这本来是个很好的思路，但系列的“六轮对话圈”设计太过刚硬了，束缚了脚本作家的手脚：他最多也只能设计6个话题，其中最多3个能产生关键后果，这让多数对白和对话变得生硬无用。让玩家明白每个选项的作用，并不意味着作家需要受到这种严格的限制。应该还有更宽松的设计能同时达到这两个目的，比如说更灵活地运用颜色和括号，更巧妙地调整对话树的编码系统，或在关键选项上给出浮动性的提示。

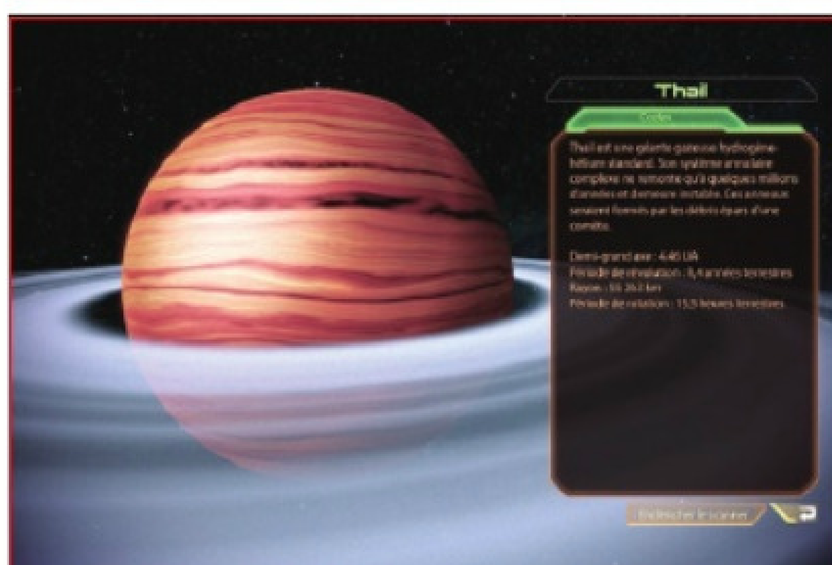
举例来说，解决废话问题的法典（Codex）就被证明是个成功的设计，能够同时满足所有人：喜欢和不喜欢看设定的玩家，以及喜欢写设定的游戏设计人员（什么？你说有不喜欢写设定的游戏设计人员？那他一定坐错了位子）。通过“调查”这样的独立对话选项来整理废话性选项也被证明是个成功的点子，这样玩家就知道哪些是可以跳过也不影响剧情和回报的内容了。

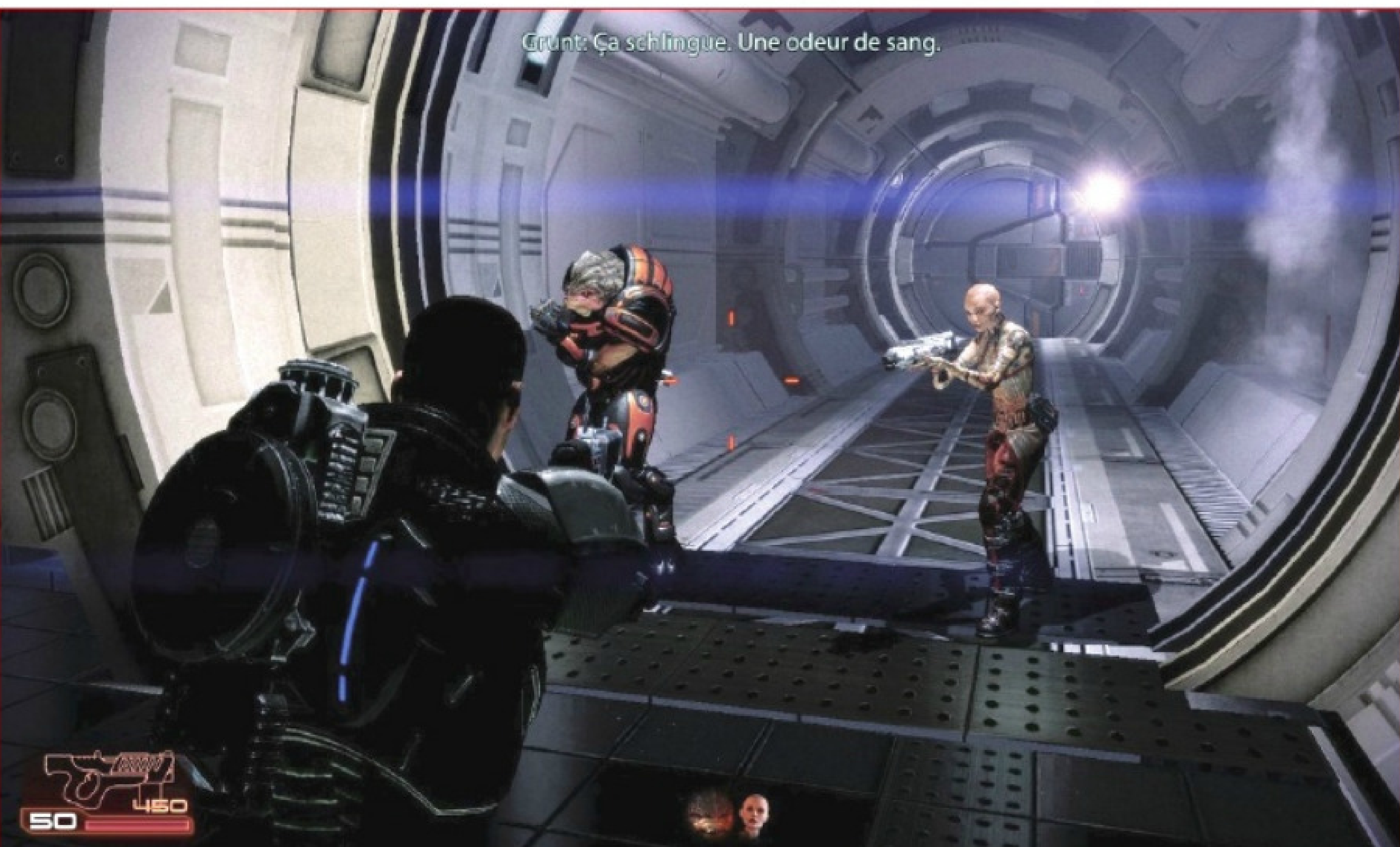
当然，这不是说“质量效应”系列在这方面的设计已经尽善尽美，有几个非常显而易见的改进他们就没能实现：给Codex编上号、给收集Codex提供一点点对应奖励，还有在每次获得新Codex的同时显示“获得了哪个Codex”的即时提示。这才是收集要素的正确用法呀！

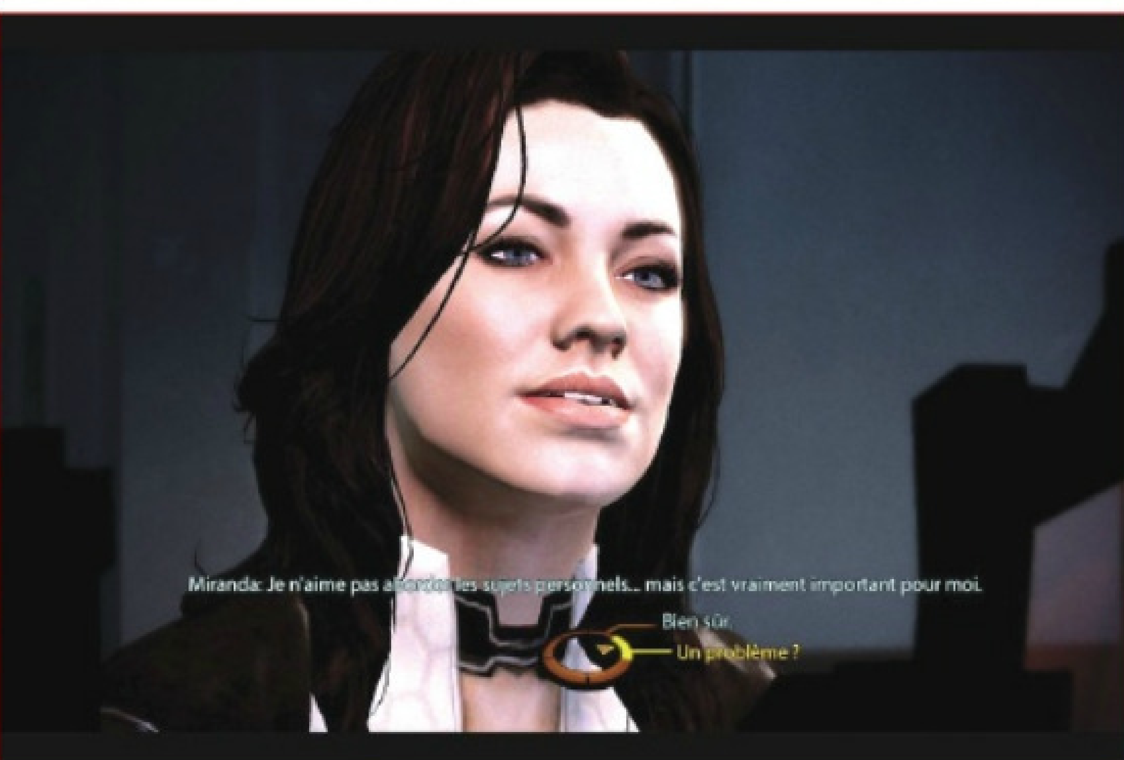
最重要的是，剧情和叙事不应该对玩家造成负担。它们应该是一种奖励，是玩家梦寐以求想要看到的内容。这是植根于玩家心底深处的渴望，他们想看到能够吸引他们的文字、演出、叙事和故事。当今的游戏设计师已经拥有了充足的工具和手法通向这个目的——他们不只拥有“带一个同意按钮的任务对话框”这种可悲的《魔兽世界》式的工具。如果你不相信这些工具，可以去打打GalGame，看看那些只有文字的游戏是怎么把文字和叙事本身变成一种乐趣，又如何把有限的资源用于塑造角色形象。比如说，像《质量效应2》这样有大量队友间幽默对话的作品，完全应该将“队友间对话”变成一种收集要素，让玩家可以收集到不同队友间的反应，并且在悠闲时进行欣赏。

既然说到了队友，就顺便夸奖一下队友部分的设计。重视队友角色是BioWare一个非常好的传统，也是美式RPG在上次黄金时代中留下的最宝贵传统之一。带有互动性的队友对话和精心制作的队友任务在游戏中被发扬光大了，几乎每个队友的队友任务都有主线任务一关的长度和复杂度，比前代大有进步——我个人希望BioWare能在这方面再接再厉，那些星球任务和可笑的小游戏真的不用投入那么多人手，给每个队友加几个叙事任务比什么都强……好吧，在《龙世纪》篇里面还会继续谈这个话题。P











（左上图）设计师尽量把那些不会推进对话的“叙述”性内容放在对话圈的左侧，把会推进对话的“选择”性内容放在对话圈右侧；用红、蓝色来标明了所有和“回报”相关的对话选项

（左下图）解决废话问题的法典（Codex）就被证明是个成功的设计，能够同时满足所有人

（右上图）队友AI提高了，队友AI能指挥了，但他们还是一样经常死，一样肆意使用技能……

（右下图）最后发点儿牢骚：年轻妞儿为什么长着一张大妈脸！BioWare的建模美工们，你们真的觉得你们捏出来的Miranda是Yvonne Strahovski的脸么？真的么？真的么？真的么？配音的时候她就没抗议么？右图为Yvonne Strahovski真容，美剧《超市特工》（Chunck）的女主角；左边是《质量效应2》的Miranda，好惊悚……

从日美五大新RPG谈类型变革：龙世纪——起源

黄金时代的投影

归根结底，没有新东西。整个《龙世纪——起源》的游戏层面，没有任何新的、值得一提的设计内容或思路。重制《博德之门》真的是RPG的未来吗？





●龙世纪——起源●Dragon Age: Origins●PC/PS3/Xbox 360●BioWare●Electronic Arts●90.53%（GameRankings）

（左图）《龙世纪》就是"黄金时代RPG在当今的投影"，从每个角度都是。游戏可以暂停，职业区分非常明显，所有队员都可以手动控制——没错，这就是《博德之门》。当然，游戏的细节得到了全面翻新和重修，引入了大量21世纪才出现的设计概念（下左图）《龙世纪》忠实再现了《博德之门》式的战斗和操作方式，但如果你没有一颗会因此被感动到流泪的怀旧之心，就难免会觉得这多少有些不思进取（下右图）他们不停在重复自己：把对话树做得更大、战斗做得更多，但依然给玩家那些重复的游戏体验





■北京 Necroman

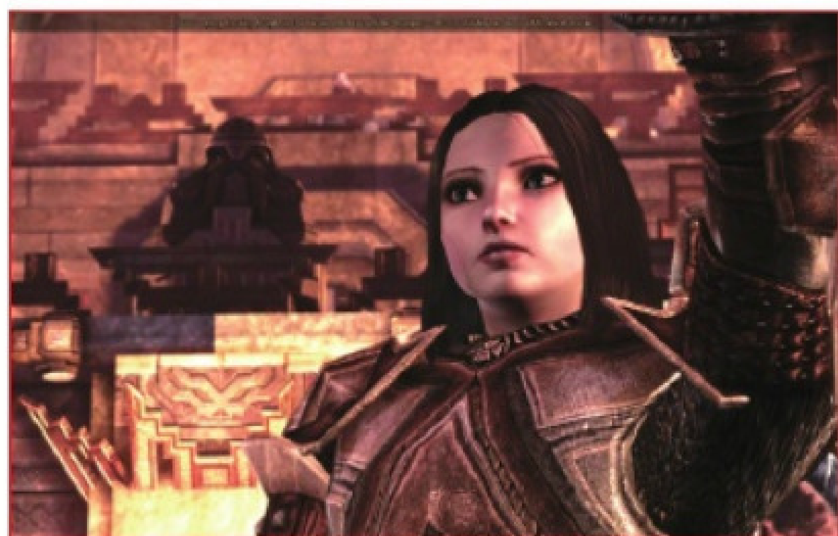
让我们沿着时间轴移动，回到美式RPG的复兴时代，那个"辐射"和"博德之门"交相辉映照亮黑暗的上世纪90年代末。叙事导向、开放世界、多分支任务、对话树等要素的出现让整个类型如沐春风，飞快发展。如果把那一个世代的游戏用今天的技术和设计思路重制，那你会得到的就是《龙世纪——起源》。

所有的史诗故事都有一个像这样的俗套开头：黑暗势力又回来了，命运牵引着未来的英雄……俗套吧？但俗套无所谓，重要的不是俗套，而是在俗套背景后面的故事和演出。

俗套的好游戏

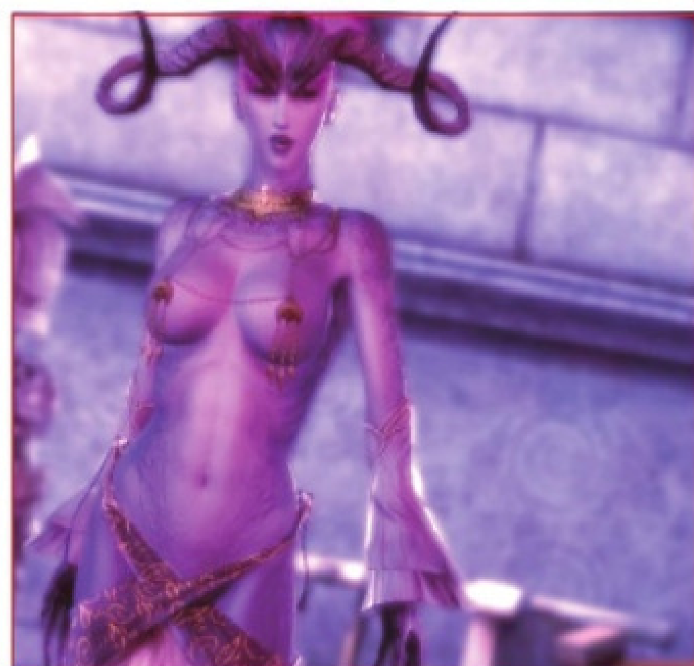
不如"质量效应"系列那么充满争议，《龙世纪》对多数老玩家来说都是个好游戏、很好的游戏、充满诚意的游戏。诚意到什么程度呢？开场就够有冲击力的了：针对每个玩家背景竟然都有一个独立的、大约一小时长度的序章！老实说，大概每个经典RPG的设计者都想过这种做法，但直到《龙世纪》才第一次付诸实践：法师要追寻力量，矮人贵族要争夺王位，精灵贫民要挣扎求生，人类贵族要为家族复仇……整整6个不同开场故事，当所有人的故事最终都汇聚到了一起后，游戏的故事才算是真正开始。此外，这些初始背景故事在后面的主线剧情中还会重新提及，甚至会影响到主线剧情的展开——例如只有人类贵族背景出身的才能做国王。没错，这些都是RPG设计者们妄想了很多年但就是没钱没资源去实现的内容，到了这里一股脑都给实现了。











（左上图）所有的史诗故事都有一个俗套的开头
（左下图）你看，我可以捏出这么萌的矮人妹子
（右上图）每个职业的开头都有独立的故事，这真是个不小的震撼
（右下图）队友的个人任务大多很短，而且有些鸡肋；主线任务中队友的干涉与不满所带来的麻烦也多于乐趣。当然，也有人的乐趣来自于这般场景与无数更露骨的MOD……

游戏制作到这个份上，其实用户反馈什么都无所谓了——至少编剧都写到High了（苦笑，为什么我有同感）！

黄金时代的投影

越过开头的冲击后，还是从游戏内容部分谈起。《龙世纪》就是“黄金时代RPG在当今的投影”，从每个角度都是。游戏可以暂停，职业区分非常明显，所有队员都可以手动控制——没错，这就是《博德之门》。当然，游戏的细节得到了全面翻新和重修，引入了大量21世纪才出现的设计概念，例如“技能树”“仇恨控制”“玩家等级适应”以及“AI条件控制”（也就是FF12的AI Gambits），这让游戏的进程显得现代了许多……

但归根结底，没有新东西。整个《龙世纪》的游戏层面，没有任何新的、值得一提的设计内容或思路。BioWare的创始人前两天刚刚说过“日式RPG的悲惨现状都是因为‘缺乏创新’”这样的大话，这句话也可以完完全全地扣在《龙世纪》的脑门子上。游戏的每个要素都似曾相识：在《魔兽世界》里，我们已经厌倦了仇恨的控制；FF里队员按照条件控制行动也不止一两年了。至于技能树和适应玩家等级而变化的敌人，更是已经被翻炒了很多遍的冷饭。

他们不停在重复自己：把对话树做得更大、战斗做得更多，但依然给玩家那些重复的游戏体验。

当然，体验是否重复和游戏是否好玩是两个完全不同的命题。开卷抄书想抄得好也是需要技巧的，抄袭设计同样需要整体架构上的统合能力，才能把游戏做得好玩。《龙世纪》在这份答卷上的成绩正好能提供正反两个方面的例子。

引用自FF12的AI Gambits乍看之下相当讨巧，似乎可以让玩家把一些底层的重复操作直接丢给系统，同时提高游戏节奏，减少暂停次数，可是游戏的数值架构部分，和这个抄来的、基于条件命令的系统完全不搭配。在低难度下，这个系统完全没用，只需要平射也能取得胜利；在高难度下，这个系统完全是画蛇添足，你不要指望它能射对哪怕一个魔法。在一个数值和战斗如同FF12的游戏中，AI Gambit能创造奇迹；但在《龙世纪》中，除了看起来很蠢的Default AI之外创造不了任何东西。

另一方面，在适应玩家等级这一点上，《龙世纪》是我见过的最佳游戏。它同时兼顾了变化和挑战，不管你选择哪条道路、有多高等级，绝大多数任务关卡里都会有足以对抗的敌人。敌人的组合就像传说中的龙与地下城规则书一样时常变化，在高难度下令人印象深刻。关键战斗的难度调整也相当令人满意，有了这一点，游戏的质量起码能保证在《博德之门》的水平线上——换句话说，是值得去一打的。

重制是未来吗?

但是，重制《博德之门》真的是RPG的未来吗？在上世纪90年代末，不管是《辐射》《博德之门》，还是《异域镇魂曲》，都已经几乎达到了当时技术手段和表现力的巅峰。《龙世纪》重制了它们的公式，在满足了我们怀旧情绪的同时，却又如此明显地暴露出了旧日公式的弱点。这些弱点是如此明显，以至《龙世纪》的家用机版本不得不降低难度和改变操作方式来试图掩饰这些问题——这些做法理所当然地失败了。

在这个技术飞速发展的时代，最力不从心也最显老态的设计就是对话树了。对话树曾是个伟大的想法。在设计师们除了文字一无所有的黑暗时代，RPG的对话树第一次给我们提供了“用自己的力量来改变故事发展”的可能性，并通过自己的大胆试探、小心求证来寻求“剧情的秘密和角色的感情”。对话树出现之前的RPG是单调的，就像B社创始人所说的：

（左上图）如果战斗时的AI也能做得这么出色，就更好了
（左下图）看看下面这群人，这就是BioWare美工的作品……
（右上图）图形技术飞速发展的时代，对话树真的是必要而且越来越繁琐的吗?
（右下图）最后还是来说点小抱怨。这次是我们万人迷的Morrigan小姐和她的真人模特Victoria Johnson的对比图……所有同意“BioWare的角色建模美工都应该被开除”的请举手。谢谢大家!











“JRPG里的对话系统？它会问你‘你想不想要做这件事或那件事’，如果你回答‘不想’，系统会再问你一遍……直到你回答‘Yes’为止。”对话树出现后呢？所有的情报都是我们问出来的，所有的发展都是我们决定的。你可以通过选项的语气和回答方式来揣测角色性格、事件真相，望着屏幕上给出的解说文字幽默地一笑。

但我们生活在一个游戏技术大幅更新的时代。我们能够看到3D角色模型嘴唇的每一次颤动，看到他们脸上三角面的每一次刷新，看到他们周围的每一个光源。在这个技术的时代，我们已经失去了想象的空间。不管对话里把Morrigan说得多漂亮妖艳，也会被3D模型一个漠然的眼神削弱效果。但我们不能诅咒技术的进步，应该寻找新的道路——让角色的两张大脸面对面念对话树，对这个时代来说是远远不够的。对话树曾经给了剧本作者那么多的自由，可现在它反过来限制了RPG追求叙事的火花，打断了游戏的节奏。就像是从远古继承来的东西一样，和其他部分的叙事节奏格格不入。虽然确实有极大量的文字，但我们从中体会不出“选择”的关键性。

以现在的标准来看，对话树不是一个互动（Interactive）的想法，也不是一个叙事（Storytelling）的想法。它甚至不是一个选择（Selective）的想法。它是在游戏缺乏表现力的纯文字时代里，综合代替图像、音乐、动画等各种各样要素的伟大手段，但现在已经过时了。

那，应该怎么做？要代替对话树，我们应该怎么叙事?

彻底取消算是一条路。《魔兽世界》是一种解决方法，它把叙事的所有外在部分彻底取消，把故事变成外包给脚本作家写作的一个个桥段，用任务简报来进行包装。但如果你选择了“彻底取消”这条路，那就别抱怨玩家不愿意看叙事，只是急急去拿报酬。如果你所谓的“叙事”就是打开一个任务菜单，然后有个“接受”和“取消”，在里面黑压压堆着几千字——那么你在里面写任何东西，都是浪费时间。我是玩家，我也不看。

如果不彻底取消呢？你就必须去思考一些适合这个时代的叙事演出方法。把对话树变形改造是条路子，《质量效应2》里已经提供了不少好例子，比如把简单的对话树“照大脸”和动作、表情、行动结合起来，构造边走边说的感觉。给选项标上各种各样的附加价值同样值得赞扬，一边对话一边捞，时时刻刻提供原动力。

QTE不是个好设计，但《质量效应2》用到了QTE的变种——自愿；QTE打断是个好设计，它改变了“小电影只能看不能玩”的问题，你可以把枪口扎到那些罗里罗嗦播着小电影的讨厌角色身上（PS3上的《暴雨》也用了类似的设计，通过操作来改变电影的走向）。一些小小的有趣演出也同样可以改善叙事，这就是比赛创意的时刻了！比如在Boss战中通过演出让玩家歇口气，提供各种各样的对话方式和互动物品，或是在游戏音乐/制作人员列表上玩花活——这种在制作人员列表后补充大转折的创意，日本人好像非常喜欢。如果想要再提高，那你就需要一些更了不起的想法，比如和游戏内容紧密结合的叙事演出。

那么有例子吗？当我们越过太平洋时，东亚的RPG制作者们似乎能提供一些不太一样的答案。

是的，我说的就是那款“神奇的游戏”。刚在日本发售时恶评如潮，《Fami通》4个编辑平均只给了它7分；但到了美国就丑小鸭变白天鹅，一举拿下9.0的高分，销量暴涨，成为Gamespot年终评选的大赢家。就连BioWare的创始人也不得不承认，这款游戏在日式RPG中是个例外。

它不是过去的遗产。它甚至不能算是一款了不起的游戏。但它是一盏指向未来的灯光，告诉设计师们或许也可以这么尝试……



从日美五大新RPG谈类型变革：恶魔之魂

用身体来学习

《恶魔之魂》最大的特点有两条：令人印象深刻的新型演出手法，以及对一般用户来说令人发指的难度。设计师说："忘记那些该死的小电影和过场吧！我们做的是游戏，要用游戏内容来叙事，用身体来学习！"

也许你听说过"两个月了我还在第一关"之类的典故，没错，《恶魔之魂》就是这样的游戏

●恶魔之魂●Demon's Souls●PS3●FromSoftware●Atlus●27/40（Fami通）、89.96%（GameRankings）

■北京 Necroman

如果说美式RPG面临危机，那么日式RPG就可以说是生活在水深火热之中了。进入由PS3/Xbox 360统治的真高清世代，日式RPG面临的困境比美式只多不少：一线的几个大系列被续作病困扰，FF迟迟没有进军次世代，DQ干脆放弃了次世代的争夺龟缩到DS上；二线公司和二线系列持续疲软，"传说"系列、"星之海洋"系列上了次世代都反响平平；中小型公司干脆保留着PS2时代的制作水准进军次时代，比如"炼金术士""魔界战记""魔塔大陆"之类作品的PS3版和PS2版看起来几乎没有任何区别。

新锐作品的尝试更惨，哪怕有比尔·大门爸爸用钞票鼎力支持也没能打开局面，从《蓝龙》（Blue Dragon）开始，《永恒的奏鸣曲》（Eternal Sonata）、《失落的奥德赛》（Lost Odyssey）、《最后的神迹》（The Last Remnant）、《无尽的未知》（Infinite Undiscovery）……那就是杯具连着餐具，餐具连着杯具——看看哥儿几个起的这些名字吧……我预言《永恒的终结》（End of Eternity）将继续踩上前辈地雷们的后尘，成天用"最后"啦、"失落"啦、"无尽"啦、"永恒"啦，真是死了也活该呀。就连BioWare也开始公然批判JRPG了——虽然他们自己做JRPG时明明只能做《索尼克大冒险》（Sonic Adventure）这种惊天大雷。

就算是这样悲惨的年代，JRPG也还是有敢为天下先的勇者的。那就是《恶魔之魂》（Demon's Souls）。

小厂"大作"

先介绍一下开发公司FromSoftware。和前面几个耳熟能详的大厂不同，这家公司算是日本中小开发商的代表。就像典型的日本二线公司一样，手里抓着两三个能救命的系列，比如"装甲核心"（Armored Core）系列和"天诛"系列（从另外一家二线公司Acquire手里搞来的），还有一大堆半死不活的三线作品，比如"御伽"（Otogi）这样鬼才知道会不会再有续作的游戏，就连《恶魔之魂》也是从一个老得一塌糊涂的系列King's Field败者复活的。有时候创新确实要依靠二线厂商——一家日本一线厂商大概不敢在PS3上制作一款超难ARPG，并尝试利用游戏设计本身来进行叙事、以复杂庞大的关卡作为核心。结果先不论，它敢在次世代走这条路就很了不起。你有多久没见过以复杂关卡为核心的RPG了？至少前面说的几款作品都不是。

游戏的背景故事非常俗套，看起来就是那种“你会在80年代游戏故事简介里看到”的系列——北方大国柏雷塔尼亚的老国王欧兰特十二世胸怀巨大野心，在王城内召唤了上古恶魔的灵魂。他的国家被无色浓雾所笼罩，恶魔横行，进入这片浓雾的冒险者和勇士没有一个人回来过。理所当然地，玩家扮演一名踏入这浓雾的勇敢冒险者，肩负着扫除这片邪恶的任务。在消灭了众多拦路的杂兵后，冒险者很快就来到了第一个大恶魔面前，拔出武器，战斗——

然后，死了。

惊讶吧？但还没完。

你马上又以灵魂状态复活了。然后你会从一个瞎了眼的萌妹子处得知，你要在这里收集恶魔的灵魂才能复活和扫除邪恶。真正的游戏从玩家的死亡开始，游戏用教学关卡最后的这个下马威露出了残酷的真面目。

残酷的真面目

《恶魔之魂》最大的特点有两条：令人印象深刻的新型演出手法，以及对一般用户来说令人发指的难度。设计师说：“忘记那些该死的小电影和过场吧！我们做的是游戏，要用游戏内容来叙事，用身体来学习！”游戏没有Checkpoint，没有就地重试，每死一次玩家要从神殿开始重跑本关。Boss各个都有一击必杀，几乎每个杂兵都能一套连击打死你，于是你在游戏中不是靠闪避就是靠防御。每关的地形中都充满了惊喜，滚石、毒潭、陷坑、火龙、落石、钉刺，要什么有什么，不背地图绝无活路。

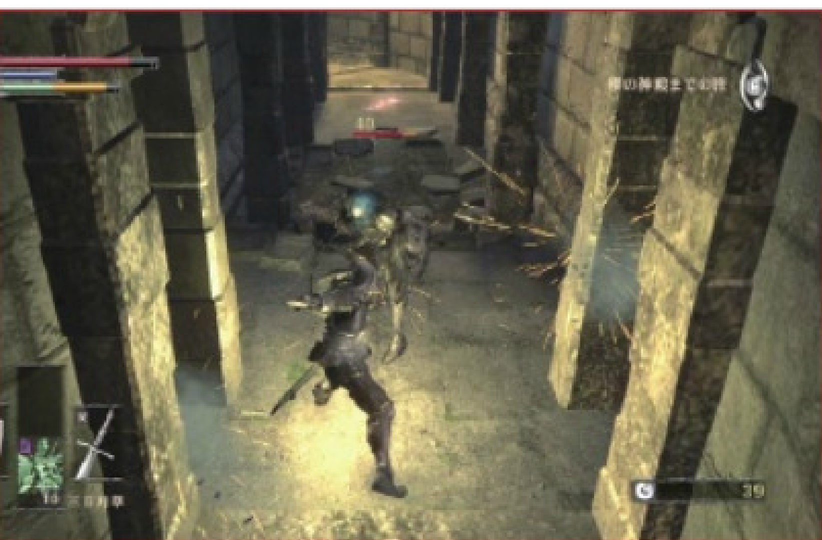
教学关最后这个“惊喜”就是两大特点完美的结合。在接下来的进程中，设计师们会用各种各样的方法来陈述他们的设计：用游戏设计来叙事、用关卡设计来叙事、用战斗设计来叙事，让你在死亡中学习、在学习中死亡、在死亡中死亡。以前文的例子来说，玩家死亡后，灵魂体会在神殿复活，并以灵魂形式继续接下来的征程，很漂亮地将游戏的核心系统和世界观灌输给了用户：柏雷塔尼亚是一个以灵魂为核心的黑暗奇幻风格世界。这一切都没有用到一个字的文字性叙事，你就可以在游戏过程中直接体验到。这就是“用游戏内容来直接体验到叙事”，在接下来的游戏过程中，设计者会反复使用这个招数。我个人最喜欢的是5-3的圣女/暗银骑士双重Boss战，从场景安排、叙事到Boss战设计都很有叙事深意，值得回味（各位读者可以找视频看一下）。

游戏几乎一切核心设计都是围绕着“灵魂”这个主题展开，设计者巧妙地把灵魂本身变成了一种叙事要素。在柏雷塔尼亚腐朽的大地上，恶魔的灵魂和勇士的灵魂散布在四处，暗示着曾经发生在世界上的各种故事：无名勇士的灵魂会出现在拷问的刑具里，著名勇者的灵魂在龙的面前可以捡到，巷道尽头堆积的装备和灵魂可能预示着一个可怕的陷阱，NPC那少得可怜的对白也是句句双关……

用网络塑造单机

回过头来看看，我们自己正在干什么？类似这样的非通常叙事处理让整个游戏充满着神奇氛围，即便你完全不看剧情，也能体会到那种透骨的哀伤和讽刺。设计师更充满创意地把联网要素加了进来，让网络也变成一种辅助叙事的手段，游戏允许玩家随处留下留言，这些留言会被其他正在玩游戏的用户随机看到。游戏还会随机读取其他和你在同一区域玩家的行动和死亡，留下大量血痕，只要调查血痕就能看到造成其他玩家死亡的原因——这种“用网络要素来塑造单机叙事氛围”的新想法将游戏的氛围构造得相当出色，一个充满了离奇灵魂的黑暗奇幻世界跃然眼前。





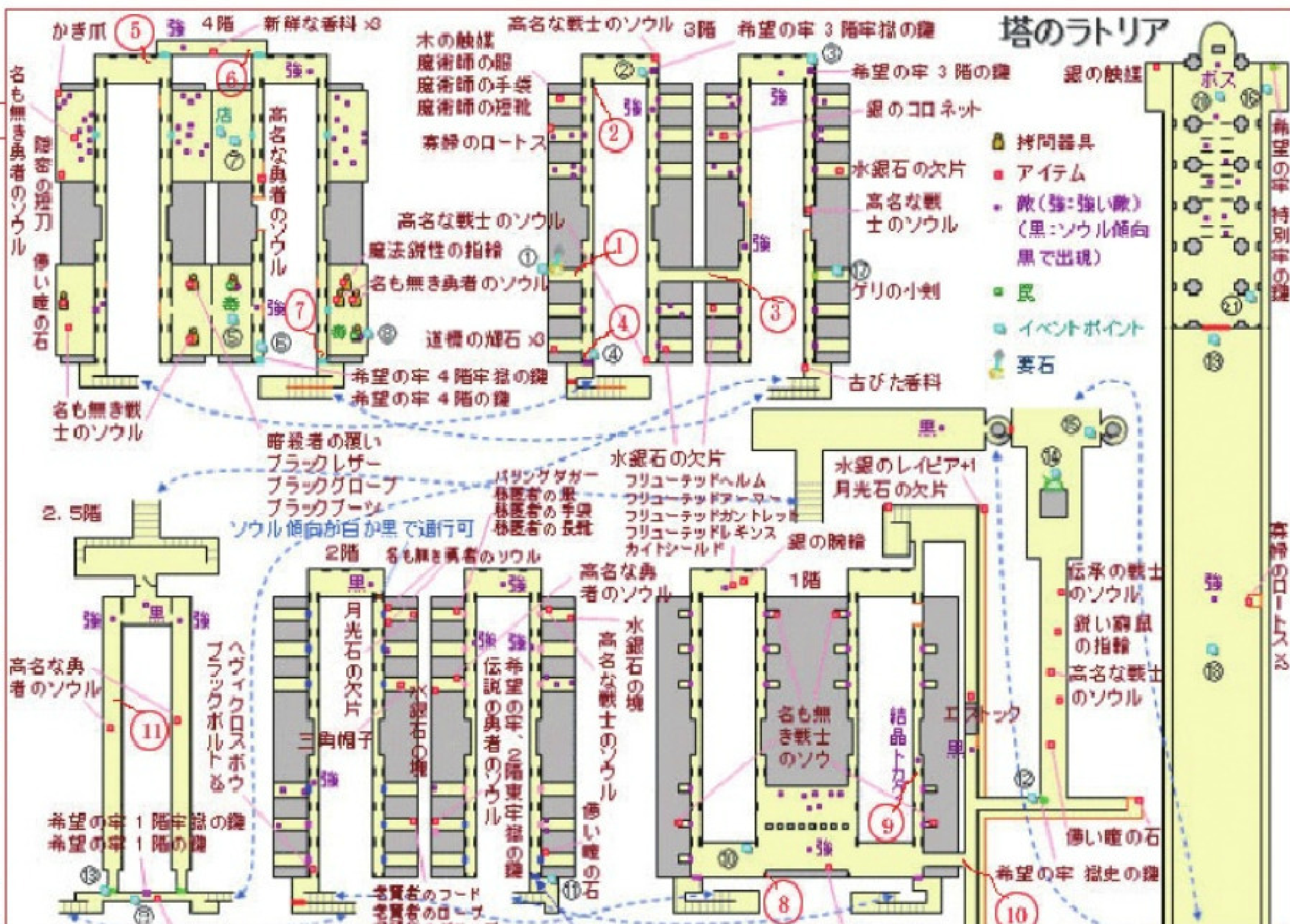




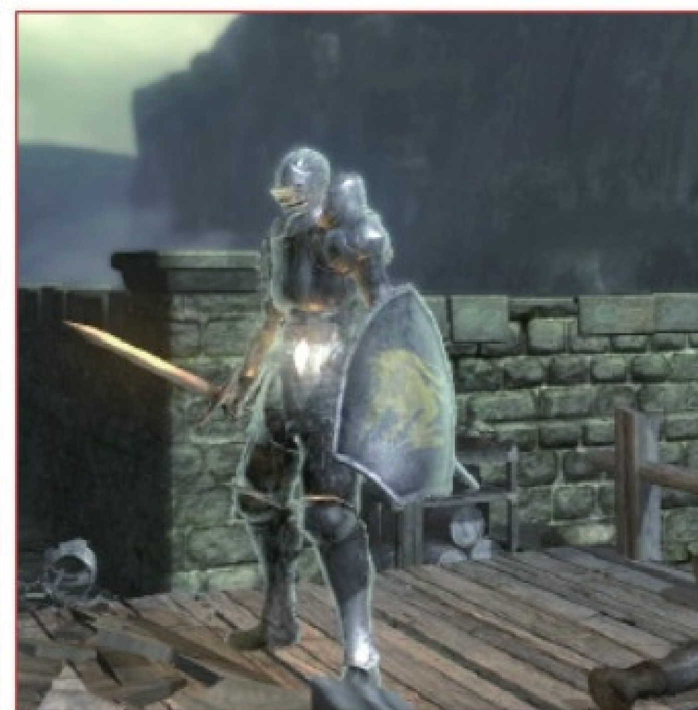


（左上图）迷雾笼罩的世界
（左下图）动作部分说实话乏善可陈，游戏的卖点也不在这里。刻意做出来的硬派手感像差一点的《怪物猎人》，大概也就是日本二流（相当于欧美一流）的水平，不足以作为你来打这个游戏的理由
（右上图）几乎没有过多的描述，你需要从游戏内容来直接体验叙事
（右下图）考虑到你很容易死，不要忽视任何一个杂兵——游戏没有Checkpoint，没有就地重试，每死一次就要求玩家从神殿开始重跑本关









（左图）补充一个关于《恶魔之魂》的趣闻：联网之后游戏世界的黑白会随着现实世界的节日而变化。比如说，在圣诞节进入它的线上世界，所有关卡都会被中和成纯白色；如果是在万圣节进入，那么所有关卡都会变成纯黑色。但是如果你在情人节登入，所有关卡也都会变成纯黑色。在情人节要上线打《恶魔之魂》的玩家果然都是可悲的黑色……（右上图）附张图给那些没有PS3的人一个形象的认识，什么叫做"以关卡设计为核心的RPG"。图一贴你们应该就知道，这款游戏和"老头滚动条"之类所号称的地下城游戏或"质量效应"之类所号称的枪枪枪游戏，在关卡数据量级上的差异了。看看这个结构和隐藏要素之多——图为以"这块地方看起来我好像3分钟之前来过啊"而知名的3-1之塔（右下图）善恶道德和玩家的抉择真的摆在了桌面上，你可以看到五大关卡的道德表——关卡的黑白程度以及玩家你的黑白程度

游戏的组队和PK设计也相当有趣，这些传统到无聊的网游要素，经过精心设计后居然产生了完全不同的体验。玩家需要在地下踩下召唤文，然后等待着友好玩家的协作，或敌对PK玩家的入侵。作为主机的"实体人"和作为加入方的"蓝魂"或"红魂"泾渭分明，始终在强调游戏世界观，甚至有一关的Boss就是个被召唤来的其他玩家。这些尝试虽然未必都好，但却告诉我们，那些看起来无法和叙事部分沟通的网络要素，在充满创意的设计下也会有不一样的用法。

关卡与自由度

来说说游戏作为RPG的另外一部分吧——关卡。

游戏在"选择"部分叙事的处理上是个相当令人激赏的部分。玩家的选择会在世界状态中直接体现出来，每个关卡都有3种不同的状态：白（接近于正义）、中立（默认）、黑（接近于邪恶）。不同状态的关卡在不同的善恶状态下会拥有不同的敌人、隐藏部分、秘密宝物甚至不同的分支任务。这种做法不仅把关卡重用率提高了几倍，更将善恶道德和玩家的抉择直接摆在了桌面上，是得是失一望即知。我个人觉得这个设计比"道德值关系到任务回报"要有趣得多，是个有推广价值的新锐设计——考虑到欧美RPG粉丝对这款游戏的追捧，也许我们很快就可以在主流欧美RPG里见到类似的设计了。

虽然善恶抉择很好，但具体处理手段不是太好。把世界环境变白的方法不是完成善良的任务或消灭邪恶，而是利用肉体而非灵魂状态打败Boss，这种做法有点难以理解。我死在某个关卡里，该关卡就会变黑，更是莫名其妙到一定程度（显然从叙事上，设计师该编出更合理的解释）。

值得一提的是，整个游戏自由度非常高，善恶两难的抉择体现在方方面面。5个大关可以自由选择自不必提，这游戏竟然像"辐射"一样可以杀掉所有NPC！而且所有NPC身上都有谋杀任务报酬，可以得到他们的装备和灵魂。这些灵魂还是各种重要武器、魔法的合成必须品，这造成了另外一方面的选择：是要道具还是要道德？类似选择也涉及到每个灵魂的使用上，很多Boss的灵魂可用来激活神圣奇迹，也可以用来激活异端魔法。这种设计方法同时讨好了硬派和感性的玩家，让整体游戏的氛围上了一个台阶；由于有多周目和网络连机的设计，完美派的玩家也可以很满意。

内在的选择冲突

《恶魔之魂》最大的问题是，普通玩家无法对它满意。就像它的主题一样，蕴含着内在的选择冲突。无论操作、关卡设计还是刻意弄得极为不友善的界面，对普通玩家都显得极不友好。《Fami通》的评价就是因为游戏上手阶段实在太过恐怖，熟悉每个关卡的过程也实在太过恐怖，恐怕只有那些号称骨灰级的高玩才能第一时间从它身上感到很爽，相比之下普通玩家起码要三五个小时才能熟悉节奏。设计者显然是刻意回避了现代游戏设计的易用风格，故意要在各方面给玩家制造障碍。我个人并不认同设计者在这方面的尝试，现代游戏所缺乏的并不是难度，更不是这种刻意制造的难度。

在《恶魔之魂》身上，有很多很多过去RPG的影子。这种用身体来学习、用行动来叙事的传统可以追溯到《游侠》（Rogue，1986年）。或许，在这款《恶魔之魂》身上也有RPG未来的很多很多光芒，这种互动性的叙事，这种密集而复杂的关卡，这种将网络要素和单机叙事结合的尝试。但它并不算太适合现在，甚至不能算是JRPG这颗树上结出来的果实。

从日美五大新RPG谈类型变革：最终幻想XIII

刷龟，华丽的悲剧

很多时候，策划本身的感觉和他的常识会更为重要，可能要重要得多。也就是因此，FF13那本应杰出的战斗系统几乎没有被人注意到，玩过的所有人对游戏的记忆几乎只剩下了两个字："刷龟"。

这大概是真的：整个游戏美术资源的使用是如此奢侈，确实给人一种"啊，我们在这里需要一段剧情，否则这个漂亮的场景就用不上了"的感觉

●最终幻想XⅢ●Final Fantasy XIII●PS3●Square Enix●Square Enix●39/40（Fami通）、83.74%（GameRankings）

■北京 Necroman

"最终幻想"这个系列就不用介绍了吧？用鼎鼎大名，如雷贯耳这样的成语都不足以概括它在游戏业中的地位。这个名字本身，就是日本游戏几十年的传奇。作为 Square Enix的看家法宝，FF不仅是JRPG界头一杆枪，也算是日本游戏界的头一杆枪。在第一次主机战争时，就是《最终幻想Ⅶ》为整场战争奠定了基调，这款极具破坏力的游戏卖了1000万份，给全世界的设计师看到了"什么才是3D家用机游戏"的答案。

在那个日本人以JRPG横扫业界的年代，欧美游戏大多只能在角落里苟延残喘。从那里为原点开始，日本人在整个PS/PS2时代延续着辉煌。直到Xbox 360/PS3世代的到来，东西方攻守易势，以《光环》和GTA为象征的新一代游戏打垮了日本人擅长的动作、赛车、RPG，昔日的辉煌化作泡影。日本游戏商们在努力研究着怎么应对这一时代的市场和用户，交上了一份又一份试探性的答案——《最终幻想XⅢ》就是这些答卷中成本最高的一张，它象征着日本RPG界对次世代的正式回应。这款游戏几乎是不惜工本地在投入，将PS3那有限的机能开发到了最高限度——毕竟，如果连"最终幻想"在次世代上都做不好，那在整个日本就没有人能做好了。

系统大变样

"最终幻想"系列的设计风格很有特色：它以"每一代游戏系统都大变样"而著称，丝毫不继承前作的任何系统或战斗设计，甚至很多时候刻意地抛弃老系统，每次新作都会有一个或几个令人印象深刻的全新且相当成熟的系统。这和SE旗下另一个极著名的RPG系列"勇者斗恶龙"形成了鲜明对比，DQ每次总是尽可能继承前作的系统，以至于到现在它的菜单里还有一项叫做"调查"……在FF系列的漫长历史上，有各种各样的异色


关于战斗，可以找到从前影子的部分的确不多，但系列的美术风格和天马行空的想象力依旧在

系统作品，有多线索多主角叙事、有电影化展开、有抛弃升级的想法，甚至有类似FF11这样以网游为核心的作品。难得的是，这所有的系统几乎都实现得不错。游戏设计师们应该感谢这个系列——感谢的不是创新，而是它敢于在创新上持续大胆投入，直到把这些点子做得自己认为完善为止。

开发者想出来的新系统和新做法有成功得到发扬光大的，也有不成功的，但确实提供了不一样的新颖想法，更提供了这些想法的具体实现方式，并得到用户反馈。这可不是每家公司都能做到的。一次这么做不难，难的是每次都这么做。不是每家公司都有这种勇气——我们实在是看到了太多一代创新、二代完善、三代守成、四代硬着头皮追求变革失败的系列了，不管大家是骂FF也好、夸FF也罢，有这么个敢于不停吃螃蟹还吃得好的系列，实在是日本游戏业之幸。

两方面改进

作为次世代真正意义上的第一款JRPG作品，FF13的设计改进是非常大胆的。改进的核心集中在两方面：剧情上彻底改变日式RPG闲散推进的叙事节奏，战斗上彻底改变RPG战斗感的全自动战斗系统——这确实是个革命性的改进。这个系统用文字描述起来相当复杂，理解起来也没那么容易，但打起来却能让人体会到异常的爽快感——所以，我必须要追溯到本原，从RPG的基本战斗结构和数值设计说起。

游戏的叙事部分被广大国内群众概括为“一本道”，即从头到尾只有一条路可以前进，专业一点的说法就是“直线型章节制”。几乎一切设计都是为了让每章的叙事更顺畅，设计者不想让任何多余的东西来打搅叙事和场景推进。每一章的线路被简化到极致，没有回头路，没有隐藏要素，几乎没有刻意的练功，甚至几乎没有谜题。除了最终迷宫有些能称为“岔路”的东西外，剩下的地图连岔路都没有，你甚至连敌人都躲不过去。

你同样不需要练功，也不需要买卖装备和消耗品，只要按顺序打掉路上的所有人，就能获得足够经验值把本章的所有能力都点满，然后以一个完美的状态面对关底Boss。剧情和过场极为频繁，几乎每10分钟都有一组，每五六场战斗后就会跳转进叙事部分；就像《神秘海域2——纵横贼道》（Uncharted 2: Among Thieves）这样典型的章节制游戏一样，你可以预期到每个章节都有自己的起承转合，也有自己的节奏和Boss战。每场战斗后所有状态自动补满，省去了你治疗的所有麻烦。如果战斗失败了，会自动回到战斗前状态，使用掉的所有技能和辅助物品也会自动恢复。

你觉得很熟悉？当然很熟悉！因为这就是次时代主流动作和FPS游戏的典型结构啊！这些设计不就是“自动回血”和“Checkpoint”的RPG版本么？你不用多思考，只要一心前进，不会被卡住，除非被怪打死。你只需要沿着唯一的道路前进，消灭路上会动的一切东西，拿起你所见到的每一样道具，接着就是安心看壮观的场景和华丽的过场。在《毁灭战士》（Doom）和《半衰期》（Half-Life）的时代，他们还遮遮掩掩地保留了解谜啦、寻路啦之类的要素；到了《使命召唤》（Call of Duty）和《战争机器》（Gears of War）主导的时代，这些旧时代的遗迹全被抛弃了，剩下的就是冲冲冲和杀杀杀，你不往前赶路NPC还要催你。SE的制作人员们想要把这种典型结构导入JRPG里去。

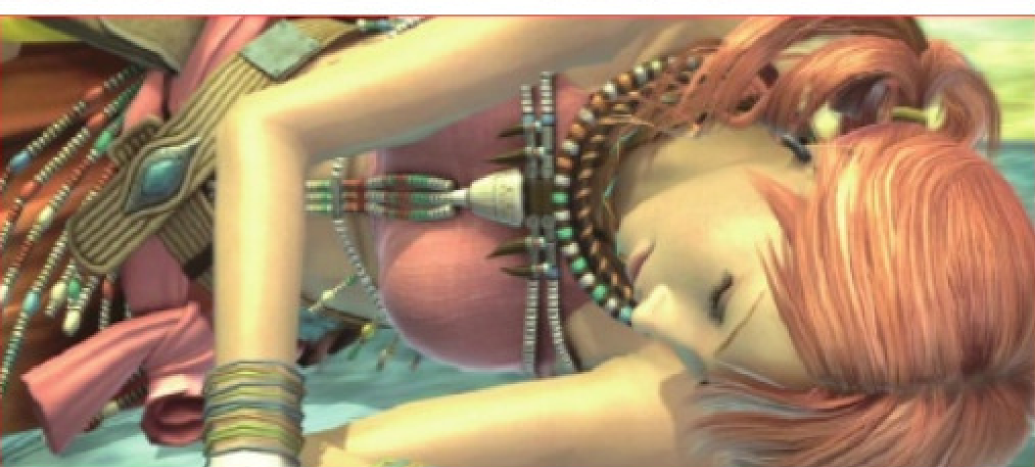
目不暇接的世界

但这里有一个明显的问题，再明显不过了：JRPG的传统节奏和这种结构是冲突的。JRPG的标志设计，例如“消耗品”“练级打怪”“城镇”“自由探索”和“大地图”，都在鼓励玩家的休闲心态和自由尝试；这些东西在“现代结构”里是没有容身之处的。一个RPG，不管是J的还是US的，都会把玩家的大量时间扔在菜单操作里；在《使命召唤》里，你不能想象这种事情。

然后，制作人员说，“RPG真的需要这些东西吗？”FF13的制作团队想做一次抛弃这些传统要素的尝试。他们做了，然后这些东西确实就都没有了。整个游戏总共有13章，除了第11章和第13章外，其余章节都是由华丽场景连接起来的直线章节。很多老用户痛骂抛弃忘本，不过在我看来，看看抛弃后的实际结果更有意义——你不能指望每天都有人做这






大多数玩家并不在乎游戏的结构，有这么多美妙的过场动画已经够了






种大胆尝试，对吧？

最显著的结果是，游戏的叙事和场景有了好莱坞大片式的冲击力。直线章节制、惊人的美术功底和庞大的资源量结合在了一起，让游戏过程惊喜不断，总是不停地有新内容出现在你眼前。虽然玩家失去了那么多游戏要素，但他们的吸引力全被快速推进的剧情吸引过去了，因此FF13在叙事上的尝试相当成功。在游戏的前9章里，你几乎感觉不到系统的阻碍，就好像一切都是在自动推进。分线叙事和角色间的切换看起来非常成熟和流畅，日常移动、剧情播放和战斗场景三者间的结合更是我见过最好的：常常是移动中一个镜头就切到角色身上，然后结束叙事后直接拉进战斗场景，三者近乎一气呵成，没有任何阻碍。场景新鲜，敌人常换常新，每一章都会展示茧世界的一个新的部分，真有种目不暇接的感觉。设计者的目标达成了，至少在游戏的大部分时刻达成了：这确实是个“使命召唤”式节奏，而非JRPG式节奏的游戏。

但是——想到这种效果背后隐含着的成本，我不禁颤栗起来。这完美的电影化叙事效果隐含着一个问题：你有这么多可以放在直线叙事上的资源，以换取新鲜感、节奏和效果吗？对用户来说，这无所谓；对制作人员来说，这是一个很严肃的问题。

矛盾

FF13提高了节奏，使资源的消耗率变得极为可怕：像高架铁路那么庞大的场景，或像圣都那么庞大的城市，玩家停留在那里的时间不会超过一小时。大量有水准的场景存在的意义只是用来打三组怪，或进行一场剧情对话——然后就这么结束了。玩家从这里跑了过去，再也不会回来……你会经过一条又一条美得令人浑身发抖的走廊，然后在里面随便打几个怪。制作团队说，他们给茧世界制作的美术素材有一半没用上，剩下的一半足以再制作一款FF13。这大概是真的：整个游戏美术资源的使用是如此奢侈，确实给人一种“啊，我们在这里需要一段剧情，否则这个漂亮的场景就用不上了”的感觉。在整个行业里面，只有你们一家敢这么搞吧！就算是《光环》《使命召唤》或《战争机器》，也都很紧凑地用大量战斗来填充游戏时间，没敢像他们这么奢侈地做了一堆“过场专用场景”和“跑路专用场景”。这么做效果或许很好，但真的不适合其他人效仿——因为根本效仿不起。

此外，叙事手段的强化反而放大和暴露了剧本本身的潜在问题，这大概就是FF13的制作人员没有想到的了。我个人并不觉得目前这个剧本能配得上这种高水准的叙事手段和精良的美术水准。一开始几章的多线叙述和倒叙手段用得非常花哨，却没有起到这些手段想要的悬疑或伏笔效果。中后期主角们的汇合也缺乏应有的魄力，虽然用了足够多的特效和大场面，却没能把整个故事的线索汇集并理清。各个角色的个人故事和角色间互动的桥段确实做了很多，肯定有上百段，却很有种凑数的感觉——尤其是卖萌专家香草的个人故事，你那召唤兽也来得太随意了吧！前面说的“要获得召唤兽需要强烈的个人感情冲突”呢？当然，剧本有问题、特效很惊人是好莱坞大片的常见组合，这倒也不值得抱怨太多……

不过归根到底，快节奏架构和JRPG内在的冲突并没有被完全解决。这个矛盾的问题在游戏进入终盘时被完全凸现了出来，而且越来越强。以战斗系统而言，飞快推进的剧情需要的是大量重复而简单的敌人，不需要



整个游戏最大的悲剧——金刚龟，就这么被设计出来了。如果说FF13的游戏时间有100小时，那么里面有50个小时会被用来刷金刚龟，剩下还有10个小时用来给刷金刚龟做准备，也就是刷那对打架的Behemoth。于是，那么多经过精密设计的怪物和道具，它们最好的下场就是被草草打过一遍，用来给玩家提供完成率；不好的下场就是被玩家彻底略过，或干脆被刷龟刷到满数值满武器的玩家以绝对优势轻松地切掉

思考、研究和搭配，而不是给你一个需要不断学习和精炼的系统；反之，一套杰出的战斗系统需要的是大量精密设计的敌人，以及有序而精微的成长系统、数值系统和回报系统。

这对矛盾的动机体现在FF13里，最终构成了第11章这个扭曲的章节，以及金刚龟这个臭名昭著的敌人。

第11章和其余章节非常不同：如果说其余章节是一部紧凑的射击游戏，那么第11章就是一个MMORPG。在这一章里，主线不仅脆弱淡薄，且难度跳跃极大，如果你真的按之前那样一路向着剧情点跑，会被轰得北都找不到。取而代之的是庞大的高自由度地图，上面散布着64个任务，每个任务都有对应的任务怪。按顺序完成到大约30多个任务时，就可以进入下一章（再剩下的任务难度陡升，则是给通关后的人准备的）。我能理解设计师们制作第11章的动机：前10章可以理解为彻底的直线章节制，同时也可以理解为对战斗系统的教学；到了第11章，玩家手里已经有了所有的技能、武器和召唤兽，他们也拥有了所有的主要职业，也着实打过了几场恶战，似乎可以给他们一些“经过精心设计而有难度”的敌人来打了……

但是这个落差也太大了吧！这简直像是两个完全不同的游戏了！

刚到11章的玩家几乎会被遇到的每一只怪干翻。这里使用的规则完全不同于之前那种“只要你看到的东西都可以上去打”，而是类似网游，“高等级怪和低等级怪散布在大地上”，玩家要有随时被灭团的觉悟。升级所需要的经验值呈指数攀升，就好像策划憋了很久的欲望一下子在这里释放出来一样。剧情…… 近乎没有，不光是按照JRPG的标准没有，按照美式RPG的标准还是没有，就算按《魔兽世界》的标准，仍然是“没有”。他们甚至连任务剧本都不写，只是随便写了几句不知所云的断章，然后把目标怪在地图上一丢就算一个任务——好吧，怪物本身的战斗设计还是相当用心的。说实话，我不能理解这个章节为什么要这么设计——除了满足策划的欲望以外。无论是在设计上还是在叙事上，这个巨大的鸿沟都毫无意义，完全可以放到最终Boss战后面去。对一个习惯了前面节奏的新手来说，这一章恐怕是打不过去的。

好吧，看起来FF13的制作人也这么想，紧接着我就看到了他们的解决方案。下面插入开发假想小剧场——

“这个新手是应付不了的吧？”“那我们加几个容易练功的怪物好了。”“唔，那首先得有个第11章阶段用的，再有个终盘用的……”“玩家的金钱到这里也不够用了吧？”“那就让这些怪物同时掉能卖钱的素材好了。”

整个游戏最大的悲剧——金刚龟就这么被设计出来了。

金刚龟悲剧

我不能说FF13没有数值策划。他们应该有数值策划，可能还为数不少，没准儿还像国内网游公司那样号称“我们的数值策划都是数学系硕士”，因为很多公式看起来挺复杂精微的，怪物的掉落素材、素材效果、素材掉落率之间看起来似乎也都精密地调整过，每个都不同。怪物不会掉钱，只会掉落各种升级武器用的道具素材；这些素材彼此有不同效果，能卖出不同数量的金钱；这些钱还可以用来买素材升级武器。看上去很美，数值策划似乎也很辛苦地做了复杂的公式，以我个人的经验来看，至少有两位数的人月丢在了这些数值表上。

但是在实际上，FF13的数值系统看起来不仅可笑，而且可悲。你会忍不住想：“他们到底想做什么呢？”

没错，他们是有上百种不同的素材。但这所有的素材效果其实都是一样的：游戏的武器升级系统规定，它们只能直接换算成价值不等的武器经验值。你用什么素材去升级武器，结果都一样；最后你会发现，效果最高的其实只有3种素材，在店里都能买到。其他所有素材的归宿就是被卖掉换钱——于是数值系统废了一半。我们所面对的问题就是怎么赚钱了。

那到底怎么赚钱呢？上面的对话提供了答案：金刚龟。这个特别设计的怪物又掉经验值、又掉终极武器素材，还掉钱！这几乎是游戏唯一的赚钱方法。一种敌人同时掉所有需要的东西，除了“这是设计”之外我不知还有什么其它可能性。至于刷不起金刚龟之前的时间，游戏很贴心地设计了一对必被玩家偷袭的敌人来提供经验值（俗称“打架怪”）。雪上加霜的是，刷龟这个设计也很糟。一个单机RPG用来快速练功刷钱的最终系统，总该是轻松惬意的吧？完全不是。这乌龟掉钱的几率很低，大概只有1/4。而且要安全地刷乌龟必须要有召唤兽，要用召唤兽就必须去刷普通敌人……这平添了数倍的麻烦。

于是，数值系统就正式全部废掉了。这是FF13提供的一个很重要的反思：在这里，我们看到一个庞大费力的数值系统是怎么被轻易毁掉的。并不是你有很多看起来精密复杂的公式和吃力的数值策划，就有个好数值系统了。一个——只要一个——愚蠢的设计足以毁掉一切数值和战斗系统。很多时候，策划本身的感觉和他的常识可能要重要得多。也就是因此，FF13那本应杰出的战斗系统几乎没有被人注意到，玩过的所有人对游戏的记忆几乎只剩下两个字：“刷龟”。

这确实是个悲剧。

Joypad杂志的封面甚至没有用《暴雨》的招贴画，看起来它更像是David Cage的个人秀

大卫·凯奇传奇

导演《暴雨》

2月16日，浪漫之都巴黎，香榭丽舍大道的高蒙连锁电影院里，正在上演一场“首映礼”。首映的主角是神机众最期待的年度大作《暴雨》（Heavy Rain）。这里有狂热的粉丝，有悉数到齐的四大“主演”，还有他们的“导演”David Cage。

■上海 S.I.R

这就是David Cage和他的Quantic Dream。与其说他是这家公司的老板或《暴雨》的制作人，倒不如说他是名导演。在上一部游戏《华氏》里，他就以“导演”的身份出镜，指挥玩家通过训练关，现在他终于达到了导演生涯的新顶点

“《暴雨》不是AVG。”

人们习惯上将Quantic Dream的新作《暴雨》归入冒险游戏行列，只有它的制作人David Cage不这么想。他甚至认为，《暴雨》不仅应该被当作游戏，它还承载着更多的可能性，比如让玩家自己导演出不同的故事、体现出剧中人物情感的纠葛，而非单纯的乐趣。David Cage就像所有浪漫而又执着的法国人一样，对待游戏有一份非同寻常的敏感。

老玩家

David Cage是个骨灰级的老玩家，他玩的第一款游戏竟是电子游戏的开山始祖《乒乓》（Pong）。在决定进入游戏圈前，他是一位音乐学院的学生，毕业后循规蹈矩地开了一家音乐制作公司，为影视和游戏进行配乐，比如为SEGA MD的游戏《猫和老鼠》（Speedy Gonzales）制作一组墨西哥风格的配乐。实际上他已经等不及要在游戏圈大干一场，1995年，他成立了自己的游戏公司Extreme Studio，这个听起来干巴巴的名字没有保留多久，便换成了响亮又迷幻的名字“Quantic Dream”（量化的梦），颇具几份诗意。David Cage说，他是希望能够体现出科学和幻想混合在一起的感觉。

《恶灵都市》

Quantic Dream的每个游作品都可以拿出来讲半天，比如第一款游戏《恶灵都市》（Omikron: The Nomad Soul），虽然算不得人人尽知，但竟然请来大卫·鲍伊（David Bowie，20世纪的摇滚传奇之一）演唱主题曲。《恶灵都市》的原型最早是基于PS平台来开发的，David Cage在1995年便着手研究PS的性能，并试图在这台主机上制作出完全实时3D的开放交互环境，当年这的确是个前无古人的设想。这个设想遭到发行商Eidos Interactive的当头棒喝，理由是索尼只













（上图）《暴雨》，游戏杂志封面的宠儿
（中图）《暴雨》的分镜头表现方式直接来自于《华氏》，区别只是新作更会讲故事了
（下图）《暴雨》不同地区版本的封面，你更喜欢哪一个?









是游戏业初来乍到的毛头小子，任天堂如日中天、世嘉的MD也还在热销中……Eidos断定PS“活不过6个月”（实际上Eidos的另一款游戏《古墓丽影》马上就要书写PS平台的传奇），结果这款游戏转而在PC上发售。说到这段经历David Cage依然感到后悔：“我们当初竟愚蠢地听信了Eidos的话，如果能坚持一下，或许我们能赶在GTA3之前创造出一个开放的3D世界了。”

《恶灵都市》的故事设定十分有趣。有一天你正在玩着一款名为“Omikron”的电脑游戏。突然从屏幕中跳出一位自称Kay'l 669的男人，他身着奇装异服，来自未来都市Omikron，请求你协助破获一桩谋杀案，于是你的灵魂附身于他，来到了屏幕另一端的都市Omikron。在调查的过程中，玩家发现连环谋杀案的凶手并非人类，而是一名恶魔。“Omikron”这款游戏就是恶魔诱骗人类到此的工具，当游戏中角色死亡后，现实世界中的人也会被恶魔夺走灵魂……《恶灵都市》初步展现了David Cage的写作功力，游戏剧情曲折离奇，让人大呼过瘾。可惜由于开发经验不足，《恶灵都市》并未获得一致好评，随后的DC版由于移植素质低下而惨遭失败，David Cage不得不放弃了他预想中的下个游戏。当时他差点就能筹到足够的资金，在最后时刻，一位投资人觉得游戏业风险太大而没有出手。但这只筹措来一半的金额已经为工作室的发展立下汗马功劳。此后6年，Quantic Dream一直在干David Cage的老本行——为电影和游戏提供音乐与动作捕捉等支持，同时在条件适宜的情况下谋划新作。2005年，蓄谋已久的“互动电影”《华氏》（Fahrenheit，这是欧版的名字；美版名为“Indigo Prophecy”，直译为“靛青预言”）在PC、PS2和Xbox三大平台发售，Quantic Dream的第二弹一下子令人刮目相看了。

《华氏》

以主人公的独白和一只滑翔在纽约上空的乌鸦为起点，玩家进入了《华氏》的故事。主角Lucas Kane在一家咖啡店的厕所里突然无故杀死一名清洁工人，这并非他的意志使然，清醒后他开始清理现场，然后不断地逃避警察追捕，并誓要找出控制他的真凶。《华氏》走了一条与《恶灵都市》完全相反的道路。完全抛开了场景的自由度与开放性。游戏被一幕幕封闭场景的“演出”串联起来，这些封闭场景里的细节又制作得十分充





（上、中图）这8张图是个有趣的对比，可以推测David Cage的个人喜好：左边4张截图来自《暴雨》，右边4张则来自《华氏》。于是你可以脑补David Cage的下一部作品，还是可以洗澡洗一天，还是白色内衣、三角裤……
（下左图）这幅漫画的名字叫做“Quantic Dream最了解玩家的感受……”作者：Phenix White
（下右图）如果说“不是AVG”的《暴雨》为AVG这个游戏类型带来了什么启发，这便是一例：所有的行动和“调查”环节都最大限度地调动了互动元素

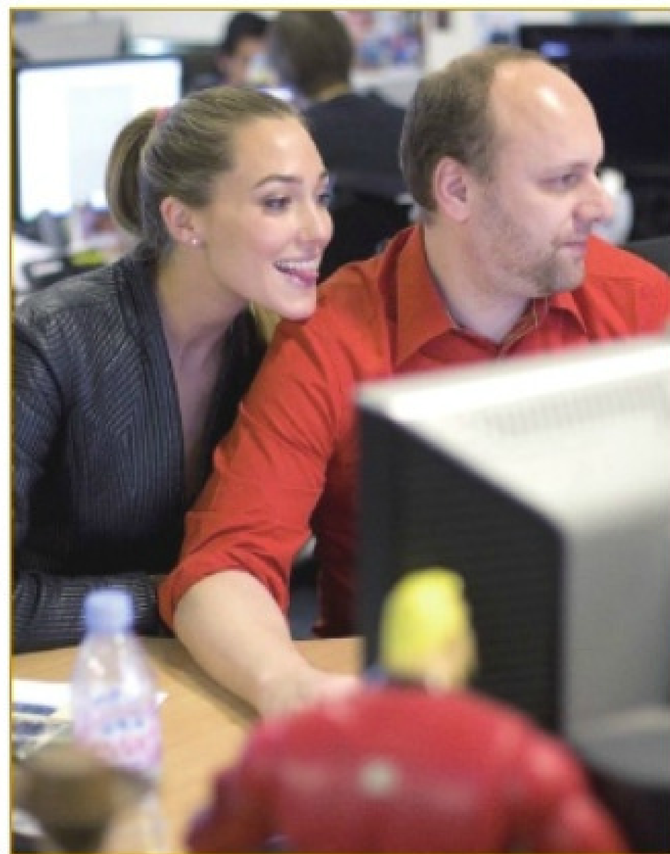
分。没错，David Cage就要一种接近电影的感受。在他的故事可以明显看出希区柯克与科恩兄弟等著名悬疑片导演的影响，玩家需要在紧迫的情况下作出选择。比如在最初的厕所里，Lucas正面对自己杀死的陌生人，而咖啡店里小歇的一名警员恰在此时准备小解。画面被分割成两块，一块是玩家操纵的Lucas，另一块则是准备动身去厕所的警员。玩家要在限时内将厕所内的痕迹尽可能地清除。这不仅可以平静自己的心情，也可以减缓尸体被发现的时间，然后装作无事一般逃离现场……这里的细节是：如果玩家没有付账的话（通常是没有付），店员还会在你开门前叫住你。这些十分精良的惊悚桥段在游戏中比比皆是，叫人在游戏初期紧张得喘不过气来。

David Cage对故事体验有种的执着态度。《华氏》并不让故事服从于Gameplay，而是让游戏中的所有元素为故事服务。玩家的任何行为，在对话时的遣词选择，都有可能影响到剧情发展。比如一幕中，Lucas以前的女友到他的公寓来拿东西，如果玩家温柔对待，就能跟她再缠绵一次，如果比较粗暴的话，她就会直接离开。和4主角的《暴雨》类似，游戏中有3名主角，Lucas是嫌犯，Carla与Tyler则是警探拍档，他们的目标是完全相反的。如果Lucas的逃亡工作干得比较漂亮，那么后两者就会比较难于抓到他。

David Cage在《华氏》的开发笔记里解释了他的创作初衷。他说自己一直在思考，为什么在游戏业如此发达的今天，依然有许多人不能接受游戏，或在他们有了其它娱乐时就会放弃游戏？他曾和一个发行商谈过这个问题，发行商的态度是：“玩家想要什么？当然是毁灭！那我们就让他们去毁灭。”这或许能解释为什么很多人对游戏不感兴趣，他们想要体验更丰富更深刻的东西，而不仅只是射击僵尸、炸飞汽车。David Cage决定去创作一个大家都喜欢的游戏，让玩家能融入到环境中，不依靠渲染暴力，而以情动人；削弱破坏要素，更多地让玩家用武力以外的方式来获得乐趣。

凭借《华氏》，David Cage总算尝到了成功的喜悦。全球媒体平均84.89%的评价在AVG游戏中可谓十分杰出。但《华氏》并不是完美无缺的。甚至可以说，是它高度的创新性某种程度上弥补了游戏的巨大缺憾。其中最主要的就是剧本把握的失控！由于游戏需要不断地调动玩家的紧张感，为了刻意地制造剧情冲突，主角













（上图）《暴雨》的头号宠儿是英国模特Jacqui Ainsley，她是女主角Madison Page的性感原型（尽管你可能不太认同主角的尊荣），我们不禁要问，她私下里和“导演”是什么关系……

（中、下图）《暴雨》的首映礼的确营造出了“众星云集”的气场，左边的棕发美女是为Madison Page配音的演员Judi Beecher



在游戏中期就变得有如《黑客帝国》中的Neo般飞檐走壁。随后外星人、邪教等各种夸张的元素粉墨登场，主角死而复生，Carla在毫无感情积累的情况下无可名状地爱上了她的犯人……玩家在游戏后期一下子被各种突变搞得无所适从，直到Lucas如同超级塞亚人一般发出冲击波解决掉了电子人，脱僵的剧本才嘎然而止。

David Cage也承认剧本有些夸张。尽管如此，《华氏》依然卖出几十万套，其中漂亮的动作捕捉技术也为Quantic Dream做了一个活广告，所以他这次不必再等6年了。当他开始《暴雨》的创作时，他终于选择了一个没有任何超人元素的真实的故事。

《暴雨》

在2005年E3上，Quantic Dream带去了为虚拟演员试镜的技术演示，这让索尼对《暴雨》充满了兴趣，并马上将它作为PS3最重要的作品之一。

《暴雨》的剧情围绕着专门杀死孩童的“折纸杀手”与浮现在杀手周围的重重谜团展开。游戏有4位主角，一位是被杀手绑架了儿子的父亲，在游戏中将拼尽全力拯救儿子；一位是对“折纸杀手”感兴趣的女记者；一位是追查杀手的私家侦探；一位是与警方合作的FBI探员。4位角色看似互不交集，却又由于同一个目标而产生了千丝万缕的关系。

接续了《华氏》未完成的遗志，《暴雨》向真正意义上的互动电影进发。David Cage说：“玩家并不是在看过场，而是靠自己来展开各种各样的故事，玩家自己就是脚本作者、演员或导演。”游戏最初的场景展示了故事无穷的可能性：玩家扮演的父亲与渐渐疏远他的儿子一起回家。相比《华氏》里生硬的选项，《暴雨》的一切都变成自然的表达：儿子会自己看电视，上厕所；你也可以做任何事。你可以强迫儿子学习，甚至粗暴地关掉电视，也可以让他多玩会儿。你也可以在他咳嗽时嘘寒问暖，给他药吃……自然的行为与聊天的内容成为改变剧情的要素。不同玩家在不知不觉中有了不一样的故事发展……

《暴雨》如同David Cage所宣称的一样，是个完全现实的故事，铺垫与转折都十分自然而动人。《暴雨》之下，不存在高大全的英雄，却让玩家感到有血有肉。

“我们每个人都有弱点，正是这些弱点令人如此地真实。”David Cage这样总结他的“电影”。P

“辐射”系列的文化、背景、内涵甚至是音乐和画风都影响了整整一代玩家，与国籍无关，与性别无关，与语言无关，全世界的玩家都在深深的缅怀与淡淡的哀伤中期待着Bethesda和黑曜石能为他们带来一颗完美的“核弹”。

中古游戏史

早期“辐射”回顾

上世纪80年代，是角色扮演游戏发展的黄金时期，欧美三大RPG——《巫术》（Wizardry，1984年）、《创世纪》（Ultima I: The First Age of Darkness，1980年）和《魔法门》（Might and Magic: The Secret of the Inner Sanctum，1986年）相继诞生，奇幻中古风格RPG成为主流——直到《废土》（Wasteland，1988年）的出现。这款RPG以遭受核战摧毁后的未来世界为主题，带来耳目一新的感觉——原来RPG还可以做成这样。

■北京 红黑军团

1997年发售的《辐射》（Fallout，繁体中文版译为《异尘余生》）可以视作《废土》的非正式续作，后启示录风格从此成为系列最直观的标志。

“辐射”兴衰史

虽然在销量上并没有取得很大突破，《辐射》还是变得越来越有名，越来越多的人被完全开放式的游戏方式所吸引。于是，Interplay正式组建了一个RPG分部——黑岛工作室（Black Isle Studios），成立后它的第一件事就是推出了万众期待的《辐射2》（Fallout 2，1998年），在原作基础上对地图、任务作了很大加强，当然也让玩家更加如痴如醉。获得极大成功的《辐射2》不但奠定了此后5年黑岛在RPG届的地位，也成为众多玩家心中的史上最佳RPG。

此后黑岛并没有开发“辐射”系列的后续作品，除了一部血统不那么纯正的《辐射策略版》（Fallout Tactics），“辐射”本身也杳无音信。一年又一年，玩家在等待中经历了RPG复兴的热潮，一批又一批优秀的RPG不断面世，然而《辐射3》却悄然无息，成了很多玩家心中的遗憾。2003年，Interplay由于财政危机解散了黑岛，在一片哀悼声中，玩家终于发现了从未正式公布，但实际完成程度超过75%的“范布伦”（Van Buren，《辐射3》代号）。当时传出了很多公司希望购买《辐射3》开发权的消息，最后都无疾而终，几乎所的人都认为“辐射”系列已走到了尽头，那荒芜的世界再也回不来了。

2004年，开发了“上古卷轴”系列游戏的Bethesda Softworks宣布和Interplay达成协议，获得《辐射3》的开发权，“辐射”爱好者迎来了峰回路转的时刻。Bethesda表示将完全放弃“范布伦”已完成的内容，游戏的引擎、背景、情节都将重新设计。虽然“上古卷轴”和“辐射”都是欧美开

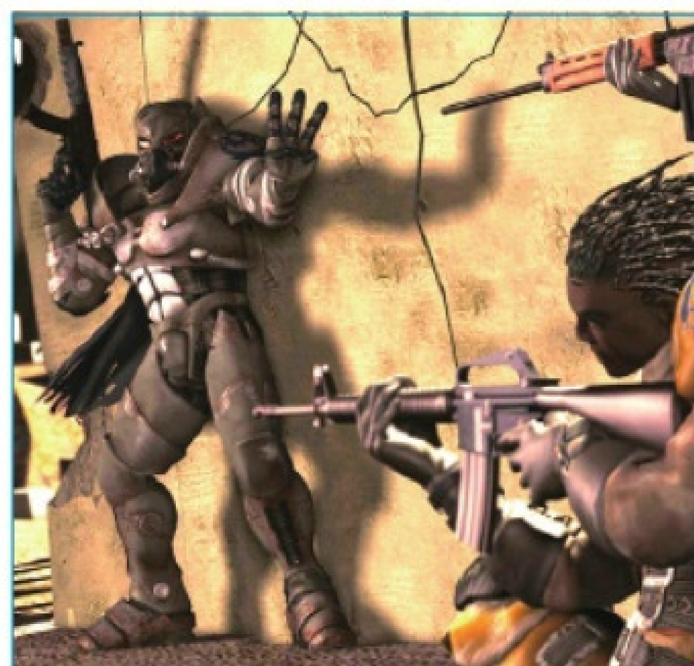
经过长时间的发展，后启示录基本被定义成了如"辐射"一般的战后世界，文明解体、物资匮乏、自然生存条件恶劣。而荒原末世录，这就是所有"辐射"玩家喜欢的调调











放式RPG的标志性作品，但不少玩家还是对Bethesda是否能做出原汁原味的《辐射3》表示极大怀疑，原因在于"上古卷轴"的背景是类中世纪的奇幻世界，"辐射"是后启示录风格的核战后世界，充满了颓废、暴力和混乱。"辐射"中大量的黑色幽默、美国西部俚语，对人性格的深刻刻画等等，也许Bethesda不能很好地重现。当然从现在来看，Bethesda的《辐射3》还在水准之上，至少它力所能及地保留原系列的沧桑味道，特别是那曲"I Don't Want to set the World on Fire"以及在预告片的结尾Ron Perlman的那句"War, War never changes"。接下来的我们都知道，2008年10月28日，《辐射3》问世（GameRankings平均分90.26%）。

200年后是什么样

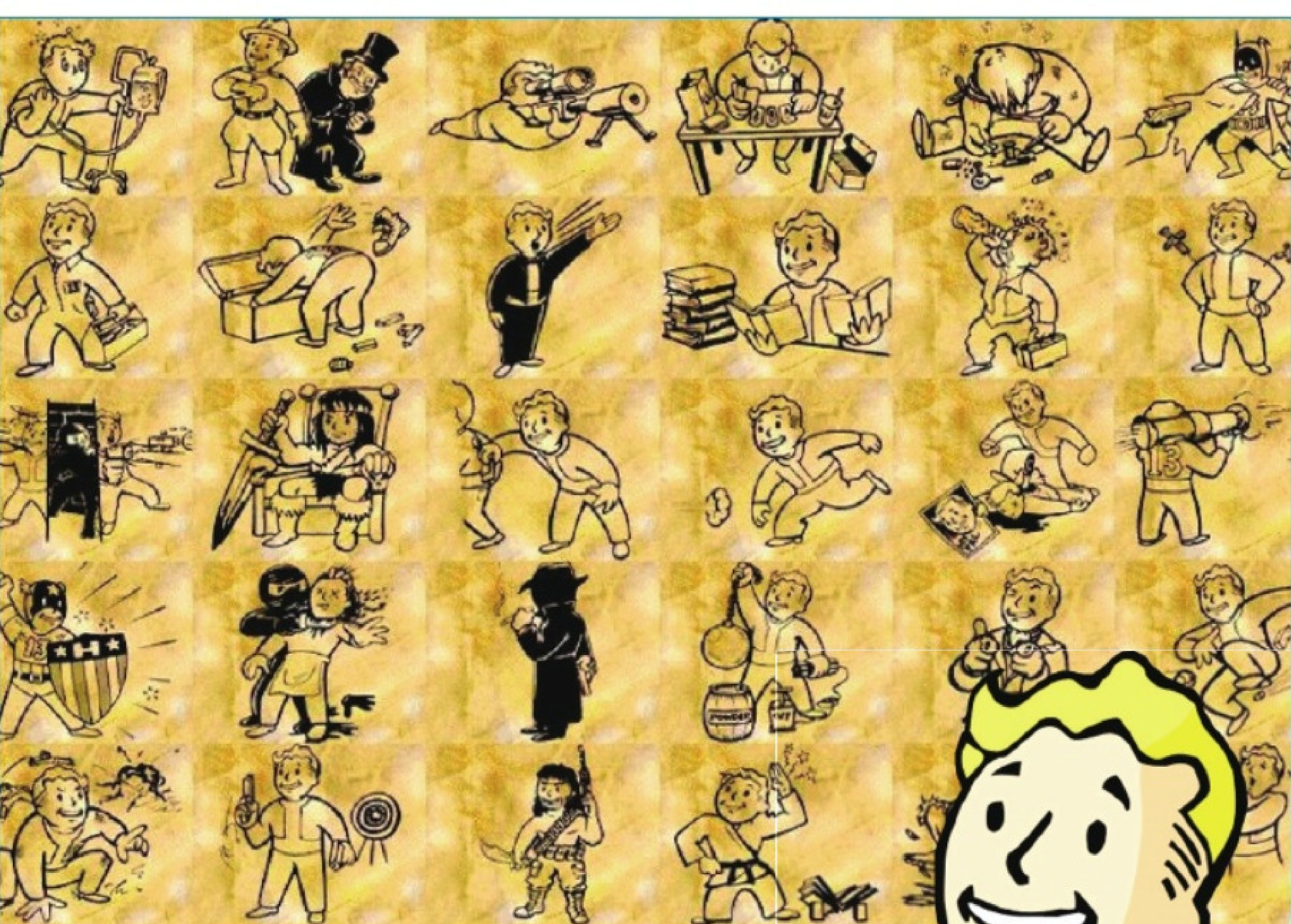
《辐射》的故事发生在2160年左右：工业的高度发展导致资源严重匮乏，科技的飞速进步促进了杀人武器不断更新，并最后导致了一场毁灭世界的核战。之后，水和油成为各方势力争夺的焦点，世界上大部分的生物消失了，只有少数有幸躲藏在地下避难所内的物种逃过了这场劫难。当走出避难所时，迎接他们的是满目疮痍的死亡世界。新的城市诞生了，人类依靠着自己的智慧重建着家园；新的物种也产生了，大量受到辐射的动物产生了变异，擅长战斗的变种人和令人望而生畏的怪物死亡之爪（Death Claw）相继出现在这个世界上……

这么严酷的环境里，许多人为了重建家园谋取生存而努力着；一些人则在动乱中迷失了方向，整天不思进取、与毒品酒精为伍；还有一些人则坏事做绝，贩卖奴隶、黑帮火拼……《辐射》栩栩如生地描绘了核爆后的人类生活，并通过剧情与对白的渲染，将人性善恶表现得淋漓尽致。比如，《辐射2》中变种人警察Marcus的正义感和沧桑感，Sulik对贩卖奴隶的反感，受过伤害的Lenny经常会在战斗中因为恐惧而逃跑，还有对宗教狂热的等等。玩家不同的行动会直接影响游戏进程和NPC对自己的态度。此外，《辐射》的结局还进一步讨论了社会与政治的问题：一代的结局是英雄帮13号避难所的人找回了水净化芯片，却被他们无情地逐出家园，让人想起了古希腊苏格拉底的命运——暴民的统治其实和暴君没有任何区别；而二代最后的幕后黑手居然是美国联邦政府，具有一种强烈的反讽意义。

《辐射》的后启示录的风格源自于20世界初期E. M. Forster的短篇小说《机器停止运转》（The Machine Stops），他描述了人类被机器人打败后不得不住在地下世界的情形。经过长时间发展，后启示录基本被定义成如"辐射"般的战后世界，文明解体、物资匮乏、自然生存条件恶劣。后启示录属于反乌托邦的一个流派，旨在唤起人们对精神文明的追求，放弃对技术的依赖。《辐射》则主要将玩家置身于荒凉的世界中，让人们以警醒的态度去对待未来，珍惜现在。

黑岛组

黑岛组里所有的成员都是狂热的角色扮演游戏迷。他们曾经声称："除了角色扮演我们什么都不做！"在这群古怪而独特思维的家伙的努力下，《辐射》诞生了。在这个团队中，尤以首席设计师Tim Cain以及Leonard Boyarsky、Jason Anderson最为知名，被玩家亲切地称为"辐射三巨头"，Tim Cain更是被尊称为"辐射之父"。然而Tim Cain的游戏制作思路和当时的黑岛老大不太合拍，尤其是Tim Cain在游戏设计方面不愿意听别人的，不喜欢看玩家的反馈，只想做自己心目中的游戏，在《辐射2》进行到一半时就离开了黑岛，之后辐射三巨头成立了Troika Games（意为"三架"），并且制作出《奥秘——蒸汽与魔法》（Arcanum: Of Steamworks









关于Pip-Boy和Vault Boy的混乱，人们可能很容易就把责任推到那帮犯下一大堆错误的《辐射战略版》制作小组身上。但这并不是真正原因，尤其是当你看到连Chris Avellone在《辐射圣经》（Fallout Bible）中也同样使用了Pip-Boy这一名称时，你就知道这个错误并非不可饶恕的——你知道那指的是什么就行了

and Magick Obscura，2001年）、《邪恶元素之殿》（The Temple of Elemental Evil，2001年）、《吸血鬼——避世救赎之血族》（Vampire: The Masquerade – Bloodlines，2004年）等优秀作品，然而在PC RPG越来越萎靡的年代，Troika也逃不过最终关闭的命运（2005年）。

失去了3名顶尖游戏设计师的黑岛在推出《辐射2》后，将主要精力放在了“龙与地下城”授权游戏上，推出“博德之门”系列、“冰风谷”系列和《异域镇魂曲》，成为RPG届的龙头老大，不过在“辐射”方面，他们或许缺乏创意或许缺乏人才，直到几年后才开始《辐射3》项目，第一任首席设计师是有“天才设计师”美誉的Chris Avellone，之后变成了J. E. Sawyer，此君也不愧天才名号，而且是忠实的辐射Fans，加入黑岛的原因就是为了制作“辐射”续集。然而越来越严峻的资金短缺最终打碎了他们的梦想。黑岛解散后，他们都去了由前黑岛老大Feargus Urquhart创立的新公司黑曜石（Obsidian Entertainment），并参与到《无冬之夜2》（Neverwinter Nights 2，2006年）和《阿尔法协议》（Alpha Protocol，2010年）等大型项目中。转手Bethesda后，《辐射3》的首席设计师是Todd Howard，此人也是公司主打产品“上古卷轴”系列《晨风》（The Elder Scrolls III: Morrowind，2002年）的主设计师。

Pip-Boy和Vault Boy

谈及“辐射”，每位玩家的脑海中除了满目疮痍的废墟外，一定还有那个面带笑容的小子——有着一头波浪形头发、身穿避难所制服。这个为了表现游戏中的技能、特技而特别制作的“避难所小子”（Vault Boy），以各种戏谑的表情和动作，为“辐射”黑色幽默风情画”起到了画龙点睛的作用。很多玩家第一眼就爱上了这个有点滑稽的小人，然而，事实上包括一些“辐射”玩家在内的很多人并不是很清楚Vault Boy的来历，或者混淆了Pip-Boy和Vault Boy之间的区别。

在游戏制作初期，游戏的艺术指导Leonard Boyarsky突发灵感，觉得在游戏中添加一个吉祥物会非常有意思，经过开发者内部一番商讨后，以Rich Uncle Pennybags（富有的“钱袋子”叔叔，大富翁/强手棋中的房地产大亨）为原型、由Brian Menze制作的Vault Boy就新鲜出炉了。Vault Boy是游戏中Vault科技公司的代言人，同时还充当技能、属性、技能的图标；此外，他在《辐射》一代和二代的动画中都有出现，在《辐射策略版》里则是一个可加入的NPC（但在游戏中却被称为Pip-Boy，这大概是一系列混乱的开始）。由于深受广大玩家喜爱，很多人直接把他叫做“Fallout Boy”，这正好和一个乐队重名。

Pip-Boy全名叫做RobCo PIPBoy 2000，是游戏中一个通讯机器人，由Robco公司生产的这种高性能机器人，拥有最现代化的技术、高质量的图像以及巨大的容量和处理速度，是“辐射”世界中居家旅行的必备物品。在游戏中它充当玩家的冒险助手，里面拥有诸如经验值、任务、杀死的怪物、地图等信息，还能用来和卫星联系、负责读盘等工作，在屏幕中以5×3格显示。它的宣传图标就叫Pip-Boy，同样由Leonard Boyarsky创意，是一个红头发、身穿黄色外衣的小人，原型是Big Boy——一个位于美国加州名为Bob Wian连锁餐厅的吉祥物，而这个吉祥物据说是餐厅的老板看到一个6岁小孩而想到的。Pip-Boy在游戏中的出场次数不多，由于当时游戏图像并不是很好，不仔细看就会认为Pip-Boy和Vault Boy是一样的。

无论Pip-Boy也好，Vault Boy也罢，“辐射”中的卡通小人给所有玩家留下了深刻的印象，直到今天，还有玩家在制作Pip-Boy的图片，在各种表情中使用Pip-Boy，把自己的网名

叫作Pip-Boy等，以表示自己对他的喜爱。Pip-Boy在“辐射”玩家心目中的地位是无可取代且常忆常新的。

如果核爆后很美好

《辐射》一推出，就给处于RPG低谷时期郁郁寡欢的玩家打了一针强心剂，他们如痴如醉地行走在核爆后的加利福尼亚州，踏遍每个角落，为拯救族人而努力。喜欢《辐射》的玩家越来越多，那些极度“硬核”者被人戏称为患上了“核爆综合症”，其中有一些人，感觉到身边的同好者还是太少，跟人交流不方便，借助于那时刚兴起的互联网和信息爆炸的热潮，开始在网上建立“辐射”社区。1997年建立的“异形禁止入内”（No Mutand Allowed，http://nma-fallout.com/）和“卧倒藏好”（Duck and Cover，http://www.duckandcover.cx/）直到现在仍然活跃在互联网上。

这些网站的推出让“辐射”爱好者找到了家的感觉，社区推出的对续作的跟踪报道和对“辐射”文化的深入探讨更是将玩家的热情推向极致。网站的受欢迎程度还也引起了制作者的注意，他们以接受访谈和加入讨论的方式与玩家互动。可以说，早期的这些网站是“辐射”系列发展的重要组成部分。在1999～2004年没有“辐射”作品推出这5年里，这些网络社区是所有“辐射”玩家的心灵归宿，他们谴责发行商资本家的无情，感慨黑岛的解散，寄希望于《辐射3》。此外，社区还推出了一些回忆录，整理以前的资料，以伤感的情绪和玩家们一起度过那最黯淡的5年。在“辐射10周年”的纪念日中，NMA特别推出的纪念活动包括：当年设计师的设计文稿原件、原画设定，以及包括“辐射”首席设计师、技术指导和艺术总监在内的访谈等等。为了答谢玩家对“辐射”的热情与执著，《辐射3》官方网站在10周年庆典时推出的特技设计（Perk）比赛，玩家可以把自己设计的特技提交给Bethesda，如果被选中，则正式版游戏中会出现这个特技，玩家的名字也会出现在制作人名单里。

在国内，普通玩家大都是通过繁体中文版《辐射2》接触到这个系列的（英特卫代理并汉化）。其译名“异尘余生”引申得非常贴切，也颇有些诗意。许多国内玩家一开始就被“辐射”的背景、剧情和游戏方式所吸引，开卷语“War, War never changes”更是被引用到泛滥。《辐射》一代的主题曲“Maybe”和二代的“A kiss to build a dream on”，以一种沧桑、略带哀伤的爵士乐风演绎了“辐射”的后启示录风情，又有点慵懒气息，甚至因此造就了一批爵士乐爱好者。充满黑色幽默的经典对话也常被玩家当作口头禅，比如盖西迪（Cassidy）战斗中常说的“可惜你不能读盘重来”“我一定是老了，居然会觉得疼”“你失败了，低能”等等。

国内“辐射”玩家群主要聚集在NTRPG（http://bbs.ntrpg.org/）和13号避难所（http://www.bn13.com/bbs/），在国内最大的RPG社区NTRPG中，讨论“辐射”系列的“枪与猫爪”栏目与讨论DnD奇幻游戏的“剑与魔法”并驾齐驱，长盛不衰；这里还有“辐射”的同人小说，中文版的“辐射”大事记，甚至制作了以“辐射”为主题的“版衫”——正面是一句“辐射”的宣传话，背面则是作为“辐射”的标志之一的Pipboy。他们在现实中与同好们聚会时统一穿着版衫，然后招摇过市……

“辐射”系列的文化、背景、内涵甚至至是音乐和画风都影响了整整一代玩家，与国籍无关，与性别无关，与语言无关，全世界的玩家都在深深的缅怀与淡淡的哀伤中期待着Bethesda和黑曜石能为他们带来一颗完美的“核弹”。P

从《辐射》到《辐射2》《辐射战略版》和《辐射3》，系列得到了发扬和传承。不管Bethesda名下的《辐射3》是否让你满意，“辐射”系列的玩家都应该感到庆幸——不是每个10年前令人怀念的游戏系列都有机会活到今天



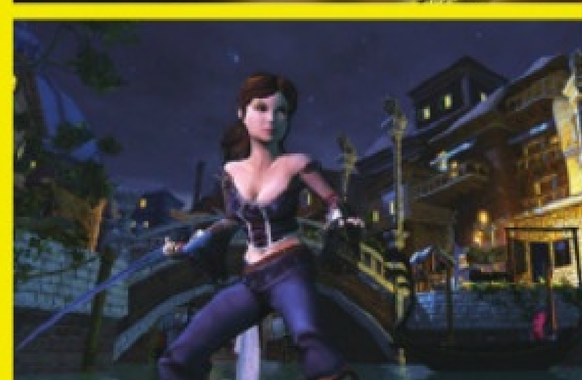




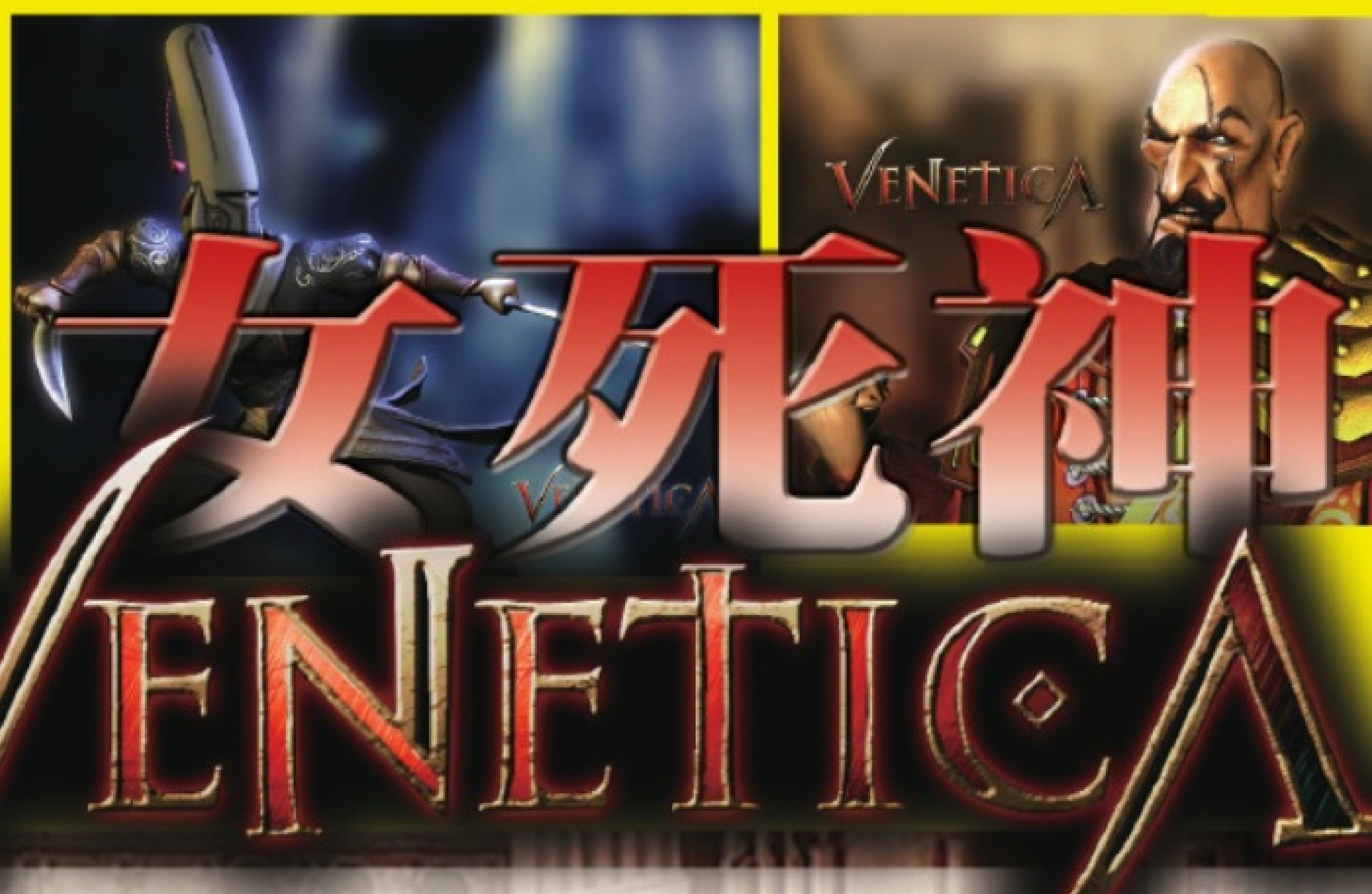










女死神 VENETICA

□江苏 王念忠

为什么要玩这款游戏

《女死神》是一款类似于《寓言》（Fable）的ARPG类型大作。游戏的背景设置于16世纪的威尼斯，游戏制作公司Deck13采取了大量的实地取景的方法，在游戏中塑造的临水的大教堂、在运河上来回穿梭的刚朵拉小船，都较为真实地还原了水城威尼斯独特的魅力。游戏采取了真实的时间系统，几乎所有市民都是日出而作、日落而归，在这样一个庞大而又真实的城市中，女主角斯嘉丽受死神父亲的嘱托，寻找并铲除掉了黑暗统治威尼斯的5位不死执政官。在战斗系统方面，这款游戏有点类似于《巫师》（The Witcher），要选用不同类型的武器来对抗不同类型的敌人，而且有节奏地点按鼠标来发动连击永远比狂按鼠标更有效率。与许多德国产ARPG类似，《女死神》拥有着庞大而又丰富的细节，80多项主支线任务、3个可供自由选择的公会、两条善恶分明的游戏路线、20张散落在各地的藏宝图……喜欢这种类型的游戏的朋友一定不要错过。

精品 总评 8.0

制作	Deck13
发行	DTP
类型	动作角色扮演
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.0
上手精通 Difficulty	7.0
画面 Graphics	8.0
音效 Sound	8.0
创新 Creativity	7.5
剧情 Story	8.5

剧情梗概

7个月前，5个人在魔法保护圈中自杀了，然而他们并没有死。他们找到了永恒的律法里的漏洞，成为了威尼斯的不死执政官。但是，死神之女斯嘉丽对他们仍然有威胁，虽然斯嘉丽当时并不知道自己的力量。他们还要找到一本叫做《黑暗魔法》的书，念出《黑暗魔法》中的咒语后，旧的永恒律法就会被打破，他们的不死力量就真正的永远不会被打败。

由某个不死执政官带领的刺客教团袭击了斯嘉丽所在的小山村。为了保护斯嘉丽，男友本尼迪克壮烈牺牲。之后死神托梦给女儿，并引导她找到了唯一能伤害不死生物的传说中的武器——月之刃。死神让斯嘉丽前往威尼斯并打败不死执政官，斯嘉丽与两兄弟内斯托和唐结伴而行，但是途中遭刺客埋伏，内斯托和唐同样为了救斯嘉丽而死于滚石之下，然而他们并不知道身为死神之女的斯嘉丽是死不了的。带着仇恨，斯嘉丽在威尼斯水闸里杀死了刺客教团的女首领，也

就是第一个不死执政官，然后进入了威尼斯城。

在外城，斯嘉丽四处打听邪书《黑暗魔法》的消息，找到了在后街研究书籍的诺克斯。为了赢得诺克斯的信任，斯嘉丽加入了威尼斯三大公会（圣印修会、面具之网、蒙面之翼）之一。之后，诺克斯告诉斯嘉丽负责摧毁《黑暗魔法》的索菲斯托斯被关押在内城运河上的一艘叫做“魔爪号”的船上。斯嘉丽潜入内城，被强盗头子陷害，她将计就计登上了魔爪号。然而，索菲斯托斯却刚刚被第二位不死执政官杀害。杀掉这个控制商会的波斯大汉后，斯嘉丽受父亲指点，动身前往军械厂区寻找索菲斯托斯的魂魄。使用死神之女的力量，斯嘉丽成功找到索菲斯托斯的魂魄并与之交谈，按照索菲斯托斯提供的线索，斯嘉丽找到了被埋藏的《黑暗魔法》，并且用烈火烧毁了这本邪书。

之后斯嘉丽被第三位不死执政官——祖玛部落公主偷袭，身中奇毒。斯嘉丽得知只有打败施毒者方可解毒，然而公主却趁机乘船逃回了非洲祖玛部落。斯嘉丽乘船紧跟其后，并且在祖玛部落中与公主打个平手，使得公主幡然悔悟。公主送给斯嘉丽一些尘土，只有把这种尘土混入衣服的丝线中才能打败不死执政官之首——维克托。乘船返回威尼斯途中，死神父亲告诉斯嘉丽《黑暗魔法》并没有被摧毁，因为它并不属于这个世界，斯嘉丽摧毁的只是书的形体而已。这本书现在正处于曙光世界中，并且已经被维克托发现。维克托命令早已成为傀儡的威尼斯总督——也是一位不死执政官——摘抄曙光世界中的《黑暗魔法》。

斯嘉丽成功进入威尼斯宫殿区域，解救了被关押在地牢的反抗组织，并且通过召唤老议员的灵魂，使得早已堕落腐败的议会认识到自己的罪恶。之后斯嘉丽发动起义，目标夺回充斥着邪恶不死生物的王宫，最终成功打入王座宫殿。维克托吸取了威尼斯市民的魂魄后与斯嘉丽展开决战，同时维克托施放魔法障壁让总督继续抄书。刚刚构建完成的《黑暗魔法》被斯嘉丽成功夺走，之后本尼迪克灵魂现身从背后杀死了维克托与总督合体的怪物，同时本尼迪克耗尽了力量震倒在地。最后，斯嘉丽打败了维克托的真身，死神现身后，维克托大喊父亲帮忙，斯嘉丽这才惊异地发现原来她与维克托是一对兄妹。杀掉维克托之后，被吸走的魂魄又重新回到每个市民身上，威尼斯重新沐浴在和平的阳光之下。至于斯嘉丽，是坐上王座成为新的邪恶女王，还是微笑着离开王宫，这取决于她这一路做出的选择……

小贴士

1.卖个好价钱

动物的皮毛和獠牙可以高价卖给外城市场的乔安娜；外城市场的鲁佛斯以2倍价格高价回收金银珠宝古董字画；外城露天竞技场里的戴莫斯高价收购铜矿；草药可以高价卖给蒙面之翼的戴莫斯大师。

2.入手终极武器

最强的剑：圣安东尼之剑（攻击力+87），圣印修会的公会任务全部完成后获得；最强的矛：酋长的圣枪（攻击力+85），打败祖玛部落公主后，在生命之树下的箱子里获得；最强的锤：碎骨锤（攻击力+138），在宫殿卫队长鲁西欧那里购得。

3.升级月之刃

在内城西侧的商店里，店主珊可以把Boss掉落的戒指上的宝石镶嵌在月之刃上，以提高月之刃的攻击力。

4.如何格挡反击

不要把技能装备在右键上，把技能放在数字栏，这样成功格挡后，立即点按鼠标左键即可发动反击。

5.关于藏宝图

挖宝藏所需的铲子可以在军械厂区底层医疗站门口的多米尼克那里买到，游戏中共有20张藏宝图，但仅有两张藏宝图较为重要：一是艾琳娜的藏宝图，入手点位于铁匠马特奥家中，宝藏在非洲洞穴挖掘，奖励物品为收割斧（经验加成，练级利器）；二是“消失通道”的藏宝图，于外城市场藏宝图贩子处购得（玩家进入军械厂区之后他才会在那里摆摊），挖掘点位于铜矿，奖励物品为回血戒指。其余宝藏不是比较鸡肋的武器就是一些金银珠宝，如果不缺钱的话并不用太过在意。

6.关于回血戒指

游戏中共有3枚回血戒指，一枚可以在内城店主珊那里购得，一枚是支线任务公寓继承人的任务奖励，一枚是挖掘宝藏获得（详见上一条）。回血戒指的效果可以叠加。

7.终极魔法技能的学习

当玩家在宫殿花园里最后一次见到本尼迪克之后，就可以学习终极魔法末日审判了，只是这时候整个威尼斯城中的3名精神魔法导师全部不见了。此时只能去军械厂区的地下墓穴里找幽灵阿玛格，他就坐在靠北的一间屋子里（没有尸骨），使用“通道”技能与之交谈，即可学习末日审判了。

8.关于善恶值

本游戏的结局只有两个，非善即恶，而结局是由善恶值来决定的。游戏的善恶值隐藏得比较深，经过笔者上百次的尝试，终于找到了隐藏的善恶值地址。游戏初始善恶值为0，善恶值为负即为邪恶，善恶值为正即为善良。如果在结局之前，善恶值≥0，结局则为对着王座回眸一笑而后离开的善良结局；如果善恶值<0，结局则为坐上王座成为邪恶女王的邪恶结局。

在游戏过程中，善恶值受到各种对话选项的影响。但是，由于结局只有两个，列出所有对善恶值有改动的对话选项并没有太大意义，玩家完全可以走极端路线轻松打出两种截然不同的结局。下面仅仅举出游戏初期对善恶值有改动的对话选项的例子，玩家可以根据提示的数值查询善恶值的地址并修改数值，然后读取结局前的存档，就可以看到另一种结局了。

游戏伊始，第一次与父亲见面：
1.我要复仇！（善恶值-3）；
2.我想再次见到本尼迪克（善恶值+3）；
3.我还没有决定（-）。

在山村里，一个村民说昨晚被斯嘉丽救了，要出钱感谢：
1.感谢他（-）；
2.他太穷了，让他自己留着（善恶值+1）。

刚出村口，被佩德罗诺兄弟伏击，复活后：
1.让他们为背叛行为付出代价（善恶值-3）；
2.宽恕并让他们离开（善恶值+3）。

在矿井深处的神秘洞窟中，第一次与男友本尼迪克重聚：
1.我会替本尼迪克报仇（善恶值-3）；
2.我想再和本尼迪克一起（善恶值+3）；
3.我会完成我的任务（-）。

需要注意的是，决战时与维克托的对话选项并不改变善恶值！不管选“维护平衡”还是“复仇”都对善恶值没有影响（笔者认为这是一个Bug）。真正改变善恶值的是最后决定由谁来杀维克托。亲手杀之则善恶值-10，让死神带走他的灵魂则善恶值+10。所以说，如果你决战前的善恶值在-10到9之间的话，就完全可以看到两种结局了，不用修改或重头来过。

第一章 圣·帕斯奎尔山村
San Pasquale

在吊桥上，注意躲避着火的区域。对岸教堂里的大钟突然滚出并砸断吊桥，斯嘉丽不幸坠桥。站起来后，拿起前方废物堆里的铁棍，砸开着火的房门，杀死里面的刺客。出房门，再杀死3名刺客。之后男友本尼迪克为了救斯嘉丽而壮烈牺牲。


为救斯嘉丽，男友本尼迪克英勇牺牲


梦中遇见死神父亲，选择善恶之路

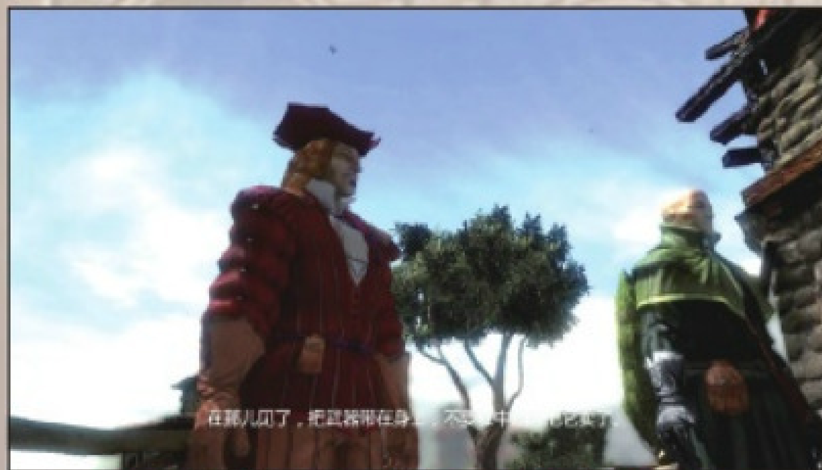

获得传说中唯一能伤害不死生物的利器——月之刃

梦醒来后，看到的是养母那张刻板而又慈祥的脸，她让斯嘉丽找件新的衣服穿。房间里的床可以用来休息，睡觉可以使生命值和魔法值全部恢复。出门在村里转转，有个村民说昨晚被斯嘉丽救了，要出钱感谢，可以选择“感谢他”，这样会获得12金币；如果选择“让他自己留着”，会使善恶值+1，XP+20。注意，游戏里的善恶值是隐藏的，并且会决定最终的结局，具体请参见本攻略的善恶值解析部分。来到村口的马特奥铁匠那里，他说他有个与斯嘉丽年龄相仿的女儿，如果想找衣服的话，可以去他的家里的箱子里取。铁匠铺斜对面就是马特奥的家，家里有两口箱子，左边的箱子里面放着衣服，右面的暂时打不开（待到剧情发展到一定的地方后会自动学会开锁技能的，各位玩家朋友稍安勿躁）。

这边刚穿上衣服，门外就有村民急切地告诉斯嘉丽，弟弟里昂（只能算半个弟弟，养母的亲生儿子）在常青藤溪谷里遇上麻烦了。刚出村口，遇到了佩德罗诺兄弟的伏击，他们认为是斯嘉丽给小村带来了祸患。死神之女的力量第一次显现，斯嘉丽死亡之后奇迹地重新站了起来，此时可以选择杀死佩德罗诺兄弟，也可以放了他们。之后使用“渡鸦之路”技能（或者直接在地图上标记）找到里昂的位置，杀掉几个刺客帮弟弟解了围，弟弟却说斯嘉丽多管闲事，气哼哼地走了。

随后来到常青藤溪谷深处的林间小屋，在门前遇到了争执财产的内斯托和唐兄弟俩。斯嘉丽接受委托，答应帮他们到屋里寻找遗嘱。首先到二楼的壁炉上拿下来钳子（铁匠铺任务物品），墙上的饰章会翻过来。爬上3层小阁楼，推开小门，来到阳台上。往下俯视，发现地上带有花纹的砖块显示着密码次序：2-4-3-1。回到二楼按次序推动墙上的饰章，一份遗嘱自动弹了出来。出门向内斯托和唐宣读遗嘱上的内容，发现遗嘱后半段正是写给斯嘉丽自己的：藏在曙光世界的利刃将给予村里唯一没有亲人的人。内斯托和唐运用开锁技术帮斯嘉丽打开了一楼起居室的门锁，斯嘉丽在墙面凿出的圣坛里找到了隐藏的月之刃，不过看起来这把月之刃已经坏了。

回到村子，向铁匠询问月之刃的修复方法，铁匠提示去铜矿矿井寻找线索。从村外的入口进入矿井（村内的入口被木门封住，需要日后用锤子砸开方可通行），在矿工的指点下，斯嘉丽沿着管道来到矿井深处，找到了矿工所说的神秘洞窟。把雕像的头部重新放回原处，斯嘉丽与男友本尼迪克在曙光世界重聚，本尼迪克给予斯嘉丽新的魔法：异界通道。使用这个魔法，斯嘉丽穿过了传送门，取得了矿坑深处的月之石。回村子把月之石交给铁匠，铁匠花了整整一天一夜时间，修复了月之刃。内斯托和唐叫上斯嘉丽一起动身前往威尼斯。在山底通道里，斯嘉丽用修复的月之刃杀死名为“诵经师”的不死生物，内斯托和唐则打开了上锁的出口大门。三人携手合作，成功到达了南部海湾。


与内斯托和唐兄弟俩结伴前往威尼斯


内斯托和唐兄弟俩原来都是开锁能手

支线任务

帮铁匠的忙
提供任务的NPC：铁匠马特奥
提示：钳子在林间小屋二楼的壁炉上可以找到。

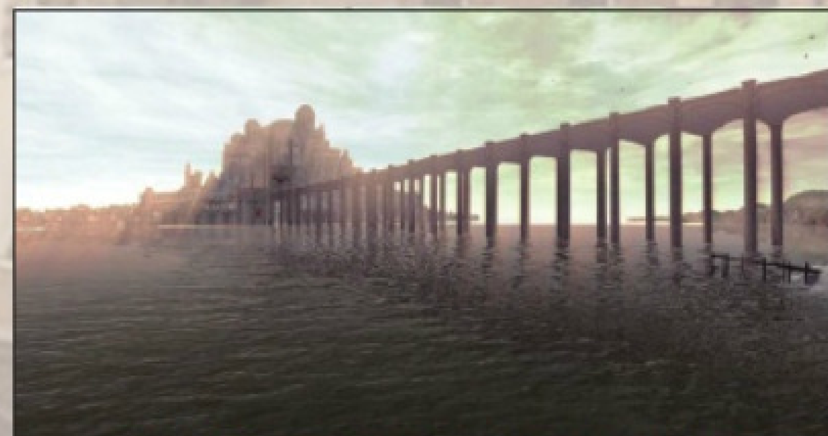
一间令人满意的铁匠铺（前篇）
任务NPC：铁匠马特奥
提示：与马特奥交谈，谈及他的将来时即可接到这个任务，后续部分要在威尼斯内城进行。

重开矿井（前篇）
任务NPC：铜矿里的老矿工
提示：先杀死铜矿里所有的钻地兽，然后再与之交谈，即可接到任务。后续部分要在游戏后期到达军械厂区才能完成。

鲁伯特表弟
任务NPC：山底通道前的卡西莫
提示：祖传项链在地底隧道里的尸体上可以找到。

第二章 南部海湾
Southern Bay

南岸对面就是巍峨雄壮的威尼斯了，只要跨过这雄伟的海上大桥，就能从南岸到达外城区域。然而，斯嘉丽一行的旅程并不顺利，刚刚走出隧道，他们就遇到了狂热刺客的袭击。干掉刺客之后，前面一群牛又堵住了道路。幸好唐在农场待过一段时间，


跨过这长桥，对面就是雄伟的威尼斯了

谙熟放牧之道，他在牛耳旁边低语几句，然后拍拍牛屁股，这群牛就乖乖地让路了。在风车酒馆旁边，他们又遇到了一群刺客的堵截，正当双方胶着的时候，旁边悬崖上埋伏的刺客放下大量巨石，急速向斯嘉丽三人滚来。在千钧一发之际，唐奋力推开斯

嘉丽，而兄弟两人全部葬身于沉重的巨石之下。

刺客已经全部逃走，斯嘉丽怒


危难当头却丝毫没有察觉


游到岛礁上找船桨

火中烧却毫无办法。如今通往大桥的路被巨石封死，斯嘉丽只好走进旁边的风车酒馆。这家酒馆也被刺客占领了，杀掉所有刺客之后，斯嘉丽在刺客头领身上搜到钥匙，救出了被关在储藏室的酒馆老板和顾客。作为回报，酒馆老板打开酒馆的后门，从那里可以到达悬崖下方的海滩区域，或许那里的渔夫能够搭载斯嘉丽前往威尼斯。

凑巧的是，海边的渔夫汉菲斯克正是斯嘉丽小时候就认识的熟人，不过他的船桨被刺客破坏了。听说最近有小船在海里触礁，或许在礁石上能找到船桨。下水游泳，来到礁石上，注意上面的蝙蝠，要在它们出手攻击之前，挥剑斩落它们。拿到2只船桨后游回海滩，重新得到船桨的渔夫欣欣然地带着斯嘉丽起航了。然而，她浑然不知的是，她的弟弟里昂一直偷偷跟着她……

支线任务

送到威尼斯的一封信

任务NPC：风车酒馆里的英格瓦

提示：告诉他本尼迪克的死讯，日后把信送给外城圣印修会的兰喀尔。

酒馆宝藏

任务NPC：风车酒馆里的英格瓦

提示：来到酒馆2层，也就是打败刺客头目的地方，旁边的墙上有4个突出的砖块。按照1-3-2-4的顺序推动砖块，密室的门就会自动打开。

如何搬动岩石

任务NPC：风车酒馆老板祖安

流程：与祖安对话→与海滩上的渔夫对话前往溪谷海湾→与走私者索罗斯交谈→武力夺取钥匙或回老板祖安那里要钱→取得信鸽→与老板祖安对话，任务完成。

第三章 水闸
Water Gateway

如今的水闸已经成了刺客的藏身处，据渔夫透露，水闸中央像高塔的水井，传闻是邪恶的源头。在渔夫这里购买一些灯具和灯油后，杀死前方守住木门的刺客和刺客精英，在精英身上取得劣质战锤。用锤子砸开动画所提示的木门，里面的面具之网成员艾德蒙多会教授斯嘉丽一些精神魔法。在一个类似餐厅的地方，一个刺客声称自己只是厨子并持有匕首型钥匙，可以选择杀了他，也可以选择放他生路。在地图的最左上角，从藏宝室的守卫身上能获得水闸的扳手。旁边桌子上的食谱提示着藏宝室的开门


水闸如今已经变成刺客的巢穴


在水闸深处迎战第一位不死执政官


趁着触手翻开的机会上前一顿猛砍

密码：4-1-3-2。按此次序推动门两侧的砖块，即可进入藏宝室。用匕首型钥匙打开通往中央高塔的第一道门（也可从旁边的虾洞绕行），然后用扳手升起拦路的木栅（木栅旁边就有传送点，进入密室后从另一个传送点出来，即可绕过木栅），到达高塔区域。斯嘉丽看到弟弟里昂被刺客抓了起来，帮弟弟解了围之后，第一位不死执政官——刺客教团的女首领现身。

Boss战：翻滚着躲避女首领扔来的刺球，同时用锤子砸断木质的柱子，全部砸断后，女首领会掉下来，把她杀死后，进入曙光世界与女首领的第二形态——蛇妖战斗。第一阶段，蛇妖会不断用触手鞭打斯嘉丽，这里的重点是要与蛇妖保持适当距离，太近则会被抽打，太远了的话蛇妖就会钻出地面。当距离适中的时候，蛇妖的触手会由内向外翻开（目的是蓄力抽打远处的斯嘉丽），此时立即上前猛砍，即可砍掉触手。依此法炮制5次，即可把所有触手砍断。第二阶段，仅剩下头身的蛇妖会不断喷毒液，这时候尽量靠近猛砍即可，在贴近的情况下，放出的毒液是伤不到斯嘉丽的。

杀死女首领后，死神父亲现身，告诉斯嘉丽这仅仅是个开端，那个女首领充其量不过是个“看门的”。死神父亲还让斯嘉丽去寻找一个叫做索菲斯托斯的人，以确认不死执政官正在寻找的邪书《黑暗魔法》是否真的被摧毁了。

第四章 外城
Outer City

走出水闸，眼前一片豁然开朗。雄伟的城门、临水的高楼、蜿蜒的运河，水城威尼斯独具魅力的景色毫无保留地呈现在眼前。在孤儿里科的带领下，斯嘉丽来到了位于后街的诺克斯家，传闻诺克斯在研究神秘的书籍。然而，到了家门口却被告知诺克斯去了市场旁边的老神庙。在好心的里科带领下，斯嘉丽来到老神庙，果然看到捧着本书的诺克斯，他正在鬼鬼祟祟地对着守门人雕像自言自语。


终于进入水城威尼斯了


在老教堂里遇见鬼鬼祟祟的诺克斯

突然，雕像自己碎掉了，从柱子后面钻出一些诵经师。诺克斯惊慌失措，夺门而逃，逃走时还不忘把门关上，恰好把刚刚进入神庙的斯嘉丽和几只诵经师锁在了一起……打败这些诵经师之后，把守门人雕像重新拼好，男友本尼迪克再次出现，这次他送给斯嘉丽一个新的魔法：迷失之瞳。出门的时候发现门锁住了，利用迷失之瞳魔法，斯嘉丽看到了内斯托和唐的亡魂在门旁向她招手，他们指点斯嘉丽打开了门锁。以后凡是想要开锁，兄弟俩的灵魂都会出现，按照他们提示的顺序拨动开锁工具即可。


威胁他也没用，老老实实加入公会吧


会见圣印修会会长兰格瓦


圣印修会任务就是不断地杀敌缴装备

回到后街诺克斯的住处，发现他被几个诵经师缠住了。帮他杀掉诵经师，得知他正是索菲斯托斯的学生，但他不愿透露更多的信息，因为他没有理由信任斯嘉丽。为了取得诺克斯的信任，斯嘉丽必须加入威尼斯的三大公会之一。圣印修会崇尚复仇，擅长冷兵器，完成此公会的全部任务后会得到游戏中最强的剑；面具之网专精于亡灵魔法，此公会的任务经验奖励较高，而且能额外与本尼迪克多见一次面，并得到回蓝戒指；蒙面之翼是个黑暗的“快递”组织，只管赚钱，不问善恶，实质上这个公会是威尼斯总督的爪牙。玩家可以根据喜好自行选择想要加入的公会。在外城区，圣印修会位于城门旁边，蒙面之翼在最西南角的花园后面，而面具之网公会位于内城，这里只要与会长艾莉斯（位于通往内城的门前）谈话并确认加入公会就行了。

通过试炼任务之后，斯嘉丽成功在腰间挂上公会饰带，成为一名公会成员。返回诺克斯的住处，诺克斯告诉斯嘉丽，索菲斯托斯被关押在内城运河上一艘叫做“魔爪号”的船上。斯嘉丽来到通往内城的门前，看到面具之网公会的会长艾莉斯被两个波斯守卫语气粗暴地挡在了门前，两个波斯守卫随后锁上了大门。上前与艾莉斯交谈，获知守夜人公会拥有此门的钥匙，但由于自己与守夜人有过节，不便亲自向守夜人借钥匙。


面具之网会长艾莉斯，想进入内城却被波斯雇佣兵粗暴拦下

与守夜人克罗诺斯交谈，得知他是守夜者公会的最后一人。他说他的守夜者徽章被一只蝙蝠偷走了，那只蝙蝠一直飞在守夜人营房的阁楼里不肯下来。加入公会并且赢得了诺克斯

游戏评说

优点和缺点同样明显

正如题目所言，《女死神》是一款优点和缺点同样明显的游戏。如果你把目光集中在它的优点上，它就是可以与《寓言》（Fable）相媲美的近来不可多得的佳作；如果你把目光集中在它的缺点上，它甚至可能成为你“怒删”的对象。

先说说游戏的画面。这款游戏的光影效果比较出众，所有物品都有真实的阴影，面向光源时还会看到华丽的高光效果，水面反射效果也比较出色，调整角度后可以看到波光粼粼的景色。但是，游戏里大部分物体的材质都非常粗糙，地上墙上到处都是没有拼合好的缝隙，以至于后来出现了大小为数个GB的高材质MOD……最令人不能忍受的是，这款游戏的优化奇差。《女死神》使用了PathEngine引擎，知名ARPG《泰坦之旅》（Titan Quest）用的也是这个引擎，当年《泰坦之旅》的配置要求也并不是多高，但是不知道为什么这个引擎到了Deck13的手里，游戏的优化相当地差，如果你敢用官方公布的最低配置运行这款游戏的话，那将是一场悲剧的开始……

《女死神》最大的卖点莫过于“威尼斯实地取景”。在官方公布的宣传录像里，Deck13的概念美术Felix Haas甚至带领玩家到威尼斯实地逛了一圈，以对比威尼斯实景与游戏中的场景的相似之处。确实，游戏的场景设计有许多值得肯定的地方，比如在运河边的大教堂就是以圣玛莉亚大教堂为原型的。游戏中一种叫做刚朵拉（Gondola）的小船，是一种狭长的轻型平底船，船头船尾沿曲线形成一点，船中部通常有小船舱，船尾用单桨划水前进，至今仍在威尼斯水道上使用。笔者本想会体验到泛轻舟游于威尼斯运河的淡雅情调，但是，船夫送人的时候连个动画都没有，“眼一闭一睁，一整条威尼斯运河就过去了，囧！”其实游戏里许多建筑也只是模仿到了皮毛而已，虽然外形相似了，但是实景上面精细浮雕之类的全部都被省略了——想完美再现巴洛克建筑的艺术，难度还是相当之大的。

游戏的任务设计也有令人称道的地方。《女死神》中并没有绝对意义上的支线任务，有一些是主线顺带完成的，有些是在必经之路上必然触发的，还有些看似很独立，想做不做都无所谓的，比如内外城的蝙蝠窝、钳子蟹女王之类的，但只有完成它们才能获得足够的声望，如果声望达不到要求，连内城的强盗头头都懒得理你。但是反过来说，这些数量庞大的、不可避免的支线任务，必然会使得玩家花大量的时间在各地奔波，如果喜欢这景色的话还是可以接受的，如果不喜欢的话，必然会使疲劳感大大增加。据笔者估算，如果忽略所有支线任务的话，整个游戏耗时只有5个小时左右，而实际上认真玩下来一遍至少需要20个小时——数量庞大的支线任务真的有点主次倒置的感觉。

最后来谈谈游戏的善恶系统。可以说这款游戏成也善恶，败也善恶。首先，这款游戏的善恶值是不可见的，并不像《寓言》一样都在主角脸上写出来了，以至于许多玩家猜测善恶值的存在却不敢肯定善恶值的存在。在笔者的验证之下，发现善恶值确实存在。每当你选择“再想和本尼迪克在一起”，善恶值就会加3，选“复仇”的话就会减3；任务过程中，每次通过杀人来取得任务物品就会使善恶减3；最后，如果自己亲手杀掉维克托，善恶值会减10，反之加10。游戏过程中最令人称道的是那些道德难题，比如剿匪任务，选择杀他们吧，装备更加精良的卫兵就会代替他们作乱，不杀吧，又会留下祸患。再比如，是选择帮助腐败的军械厂行政官拉戈呢，还是帮助妓院老板呢？到头来只能两害相权取其轻。可以说，虽然善恶值隐藏了，但是这些发人深省的善恶难题给人留下了极深的印象。但是……但是，游戏的善恶结局仅仅只有10秒钟不到的动画区别！！而且非常多的玩家并没有觉得当上女王有什么邪恶的，这是这款游戏最大的悲剧。

的信任后，在诺克斯那里学习鲜血丧钟和血腥漩涡技能。来到通往内城的城门旁边的守夜人营房里，果然看到一只蝙蝠抓着一枚徽章赖着不下来。用武器是攻击不到它的，使用鲜血丧钟魔法杀死它，取得徽章并交给守夜人，得到通往内城的钥匙。

支线任务

拉特的工作

任务NPC：诺克斯家门口的拉特

流程：与拉特交谈→与孤儿里科交谈→与拉特交谈→去市场的老妇人那里买糖果→与拉特交谈，任务完成。

损坏的水井（声望+100）

任务NPC：外城法庭里的法官

提示：与法官交谈即可接到任务，去地下墓穴拿掉卡住齿轮的石头，喷泉就重新运作了。最后别忘了到法官处领取声望奖励。

外城的钳子蟹女王（声望+100）

任务NPC：外城法庭里的法官

提示：进入地下墓穴后在地图上可标记蟹女王的位置，与螃蟹女王战斗时，可以利用其转身缓慢的特点，绕到其背后攻击两下，然后再绕到背后，再攻击两下，如此反复，可以无伤把螃蟹女王耗死。得到的女王蟹油可以用来装填油灯，装填过后的油灯将变成长明灯！

一个园丁的噩梦（声望+50）

任务NPC：花园旁的园丁

提示：进入地下墓穴后可在地图上标记钻地兽的位置。获取此钻地兽的皮毛后即可回去复命。

进入露天竞技场

任务触发条件：试图进入露天竞技场

提示：被拦下后与旁边的商人戴莫斯交谈，即可在他的带领下进入露天竞技场。

给“医生”的递送任务

任务NPC：中央露天竞技场里的仓库商人

提示：声望达到50后，可以在中央露天竞技场里的仓库商人处接到这个任务。仓库商人让斯嘉丽把包裹递送给军械厂区的“医生”。

追捕外城中的强盗（声望+100）

任务NPC：在贸易中心巡逻（或者说闲逛）的卫队长

提示：盗贼窝点有两个，在地图上标记一下即可知道准确位置。

塔楼营救行动

任务NPC：贸易中心南侧塔楼门口的玛德琳

提示：进入塔楼爬到半腰推开门，穿过空中走廊，进入房间帮醉汉鲁本解围。

诬告（声望+30）

任务NPC：外城牢房里的囚犯罗恩

提示：牢房位于兵营所在的塔楼顶端。接到任务后找诺克斯家门口的拉特要钱。

克罗伊的信任

任务NPC：在旅馆塔楼房顶练剑的克罗伊

提示：询问工作时选“我们是在同一条船上的”。完成任务后，克罗伊可以教给斯嘉丽两个比较阴险的技能，尤其是“来自威尼斯的爱”这个技能，实质上就是撩阴脚……

外城的晴空（声望+50）

任务NPC：在旅馆塔楼房顶练剑的克罗伊

提示：外城被蝙蝠占领的烟囱共有4处，用重锤类武器摧毁他们。

第五章 内城 Inner City

威尼斯王座宫殿中，5位不死执政官只剩下了4个。这次光头波斯大汉赫克托主动揽下搜寻斯嘉丽的任务，并向总督索要了控制威尼斯的全权。



巨大的波斯战船驶入内城运河



权力交接

内城运河边缓缓驶来一艘巨大的波斯商船，从上面走下来的波斯雇佣兵替代了原来守城的卫兵……斯嘉丽没走几步，就看到波斯人四处抓人上船干活。受到盘问时，只要说自己是公会会员就可以通行了。斯嘉丽来到损坏的大教堂旁边，与强盗头头塔斯克交谈，得知他可以帮助斯嘉丽登上魔爪号。塔斯克告诉斯嘉丽接头暗号“在屋顶区小心说话，否则‘舌头’不保”之后，便回到房顶区的藏身处等她。从酒馆来到房顶，受到内斯托和唐的指引后斯嘉丽找到了塔斯克的藏身处。此时如果声望不低于300的话，塔斯克就会立即告诉斯嘉丽登上魔爪



走黑道关系就甭期望有啥好结果



斯嘉丽被强盗头子塔斯克和波斯人合伙算计了

号的方法；反之则可以接受一个救人任务（详见支线攻略）。在酒馆里休息一下，等到午夜的时候，来到波斯贸易行门口，取得门钥匙后进入贸易行。没走几步，斯嘉丽就掉入了强盗塔斯克与波斯人共同设计的陷阱……

支线任务

塔斯克的特殊朋友

任务NPC：藏在房顶的塔斯克

提示：这个任务只有在声望值低于300的情况下，与屋顶藏身处的塔斯克交谈才能接到。等级高于15级的时候，到内城地下墓穴里找到看守塔斯克朋友吉奥的卫兵，向他发起挑战并打败他。

被俘的市民（声望+80）

任务NPC：内城的艾莲娜

提示：登上魔爪号并遇见艾莲娜的丈夫之后，再与艾莲娜交谈，即可完成任务。

药物（声望+50）

任务NPC：波斯贸易行旁边的民宅里的市民

提示：药物位于外城兵营的屋顶，有个守卫看守着盛放药物的箱子，可以施展口才软磨硬泡取得药物，也可以贿赂他或直接扁他。

一间令人满意的铁匠铺（后篇）

任务NPC：大教堂旁边的乌里克

提示：交2000金币的话即可立即完成任务。若选择寻找铁匠证明的话，则需等

到进入军械厂区的小教堂，学会“耳语者”这一技能后，回到山区的林间小屋里，与一楼的主人尸骨交谈。交谈后二楼墙上的饰章会自动脱落，它们就是乌里克所要求的铁匠的证明。

内城的晴空（声望+50）

任务NPC：隐藏物品店的店主珊



上房顶捣毁蝙蝠巢穴

提示：此任务的执行过程与外城类似，在此不再赘述。

内城的钳子蟹女王（声望+100）

任务NPC：在酒馆喝酒的卫队长

提示：如果身上有污点的话（如被发现偷东西、杀死守卫等），则不能接受



如何杀钳子蟹女王？打它屁股就行了

任务，需在外城的法官那里花钱洗掉污点。

追捕内城中的强盗（声望+100）

任务NPC：在酒馆喝酒的卫队长

提示：这个任务同样是在没有背负罪名的情况下才能接到。

给一位女士的信件

任务NPC：酒馆里，站在卫队长旁边的一个市民

提示：把信件交给军械厂区酒馆里的里欧拉。

失传的知识

任务触发条件：前往盗贼塔斯克藏身处的途中自动触发

提示：在盗贼巴尔塔扎的尸体上找到亡灵卷轴，把它交给面具之网公会的艾莉斯。

苍白之心（前篇）

任务NPC：内城隐藏物品店店主珊

提示：第一个复活的石狮子是在前往强盗塔斯克的屋顶藏身处的途中自动触发的。其余的石狮在斯嘉丽从祖玛部落领地回来之后才会复活，各位读者朋友稍



第一只活过来的石狮子

安勿躁。

公寓继承人（声望+100）

任务NPC：坐在内城酒馆里的卡利斯托

提示：从魔爪号回来后卡利斯托才会出现。接受任务的声望要求为250，完成任务的奖励为强力道具回血戒指（商店售价12500），金钱报酬要乘船到西部庄园索要。

第六章 魔爪号
The Claw

斯嘉丽被关押在魔爪号的拷问室里，身上一切东西都被搜走了，只剩下一身女儿装。点燃身后的油灯，否则四周一片漆黑，什么都看不清。在角落里捡起骷髅的骨头，暂时用它充当武器。与牢房外的狱卒交谈，骗他说牢房角落里漏水了，趁他进来检查的时候，用骷髅棒杀死这个白痴。船上有一间房间里有大量宝箱，自己的物品就随机放在其中一个箱子里面。拿回月之刃后，杀死另一个房间里正在“上课”的诵经师，打破罐子，取得月亮门的钥匙。打开月亮门，再推开一个门，来到下层甲板。杀死一圈的波斯佣兵后，使用绳子，来到船夫的小船上。船夫可以搭载斯嘉丽到王宫去获得魔爪号王



这些诵经师正在上课？



船夫公会一直在暗中帮助威尼斯人民

座室的进入暗号，但是条件是斯嘉丽要先帮助船夫取得上层甲板上的3份药物。从月亮门旁边的楼梯登上顶层甲板，如果在没有杀死守卫的情况下获得全部药物，会得到额外的经验奖励。之后船夫把斯嘉丽送到王宫，与维利多王子对话，用自己喜欢的手段套出暗号“永恒”，回到魔爪号，对王座室门内的守卫说出暗号。刚刚进入王座室，就看到索菲斯托斯被赫克托亲手杀死，一场战斗在所难免。

Boss战：第一形态，赫克托是刀枪不入的，根据动画提示，打破赫克托父母的骨灰罐，赫克托会进入暴怒状态。此时把他引到柱子旁边，趁他举起大斧的时候翻滚到一边，如此反复他会把柱子砍断。砍断全部两根柱子后，进入曙光世界。第二形态，不停绕到赫克托的背后，猛砍他的脆弱的小腿肚，在他倒地的时候砍他背部的刺。如此反复，直到他无法再站起来。最后不断攻击他的头部就可以了。

由于索菲斯托斯死了，现身的死神父亲不留情面地责备起女儿。如



这体型实在是……太均衡了

今知道《黑暗魔法》下落的“活人”已经不复存在了，但是死神提醒斯嘉丽，她可以利用死神之力找到索菲斯托斯的灵魂并与之交谈。

运河边，布莱克将军与卫兵一唱一和颇为搞笑，他们决定履行总督下达的命令，对沉底的波斯战船不管不问。卫兵把斯嘉丽从水里救上岸，旁边冲出来的盒子里有Boss战的奖励品。今后，与船夫对话就可以方便地在各个区域间传送了。

第七章 军械厂区
Arsenal District

传闻军械厂区是个非常阴暗邪恶的区域，果不其然，斯嘉丽刚刚进入大门，一个强盗就从背后悄悄地把刀架在斯嘉丽脖子上，威胁斯嘉丽给予保护费。显然这群笨蛋惹错人了，收拾掉这些败类后弟弟里昂赶来，建议斯嘉丽去区域最顶层的碎颅酒馆寻

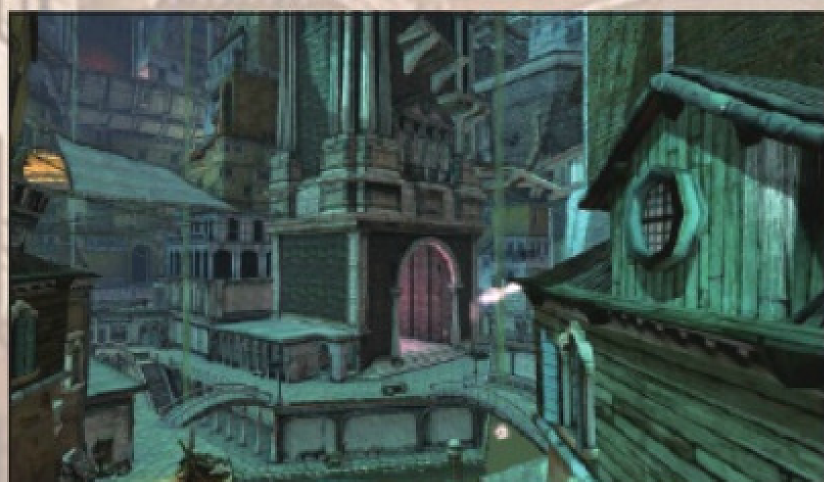
找线索。爬楼梯刚爬到一半，看到老牧师约翰由于小教堂被恶魔占领而向区域的行政官拉戈求助，却被守卫粗暴地挡在门外。与约翰交谈获知，想要驱除小教堂门上的封印就必须找到特殊的卷轴。回到内城的地下墓穴，



这次祖玛部落公主主动揽下搜寻斯嘉丽的任务



这欢迎真够热烈



军械厂区，游戏中纵深最大的区域

从墓穴最北边的出口来到破旧的大教堂，在教堂底层可以找到卷轴。拼合守门人雕像后，男友现身给予魔法“超脱控制”。离开的时候不必原路返回，可以用重锤类武器砸开大教堂正门。回到牧师约翰那里，清除小教堂里的诵经师之后，男友再次现身，这次教会斯嘉丽一项强力技能：“耳语者”，从此斯嘉丽可以与死者的灵魂对话。

解决完军械厂的小教堂任务后，斯嘉丽的名声在工人之间广为流传，声望值猛增了900！继续往高处走，来到里昂所说的碎颅酒馆。与酒馆里气质不凡的女子里欧拉交谈，得知如果想要找到索菲托斯原来的住所的话，可以向区域行政官拉戈询问，但是想与拉戈见面的话必须有推荐信。作为总督的手下，她可以帮斯嘉丽写推荐信。声望值不低于1000时，里欧拉会让斯嘉丽去地下墓穴寻找她去世的丈夫，以传达她的悔恨之意。找到里欧拉丈夫的尸骨后，进入曙光世界与之交谈。完成里欧拉托付的任务后，带着推荐信去见区域行政官拉戈。

拉戈要求斯嘉丽除掉妓院老板，才肯交出烟囱钥匙。来到底层楼梯入口后面的“莲香院”，可以选择杀老板，回去找拉戈就能得到钥匙了；也可以放过老板，潜入拉戈家中，用老板给的钥匙打开宝箱取得烟囱的钥匙。来到索菲斯托斯焚书所用的烟囱，索菲斯托斯坦言并未销毁《黑暗魔法》，而是把它埋藏在东部庄园中。乘船来到东部庄园，挖出《黑暗魔法》，回到烟囱，把书放在焚烧平台上，下到底层按3-2-4-1的顺序转动阀门，熊熊烈火之中《黑暗魔法》终于被销毁得不剩半点遗痕。

刚刚走出大烟囱，祖玛部落公主用毒针偷袭了斯嘉丽，斯嘉丽从高空跌下，坠入底层的水渠之中。醒来之后，去“医生”那里询问病情，然后去碎颅酒馆找来非洲男人充当翻译。回底层医疗站的时候不要乘坐升降机，否则非洲男人是不会跟着斯嘉丽的。回到底层医疗站，非洲男人在翻译完医书后告诉斯嘉丽，如果想解毒就必须打败施毒者。刚出医疗站，公会成员前来通知斯嘉丽速回公会，回到公会，得知弟弟里昂在码头区遇上麻烦了。在码头区的一间仓库里看到弟弟里昂，由于此时敌人人数众多，斯嘉丽暂时离开仓库，回到公会请求支援。救出弟弟里昂后，公主赶到，



每次重逢，本尼迪克都会教斯嘉丽一项新的魔法



去东部庄园挖掘《黑暗魔法》，这里满地横尸，已经被不死生物占领了



由于《黑暗魔法》强大的诱惑力，索菲斯托斯陷入了自我矛盾之中，这书烧还是不烧都是个问题



看到《黑暗魔法》被烧成灰烬，索菲斯托斯的灵魂跳入火炉与斯嘉丽决斗



护送非洲翻译前往区域底层的“药房”

但完全不是斯嘉丽的对手。出门一看，公主索性乘船逃回非洲，斯嘉丽一怒之下，立即乘船追赶。公主玩火终究变成自焚，从此，被猎杀的人变成了猎杀者……

支线任务

平台
任务NPC：平台工人
提示：杀死平台上的所有蝙蝠后即可免费使用升降机。

重开矿井（后篇）
任务NPC：碎颅酒馆里的几名工人
提示：与他们交谈后，回到山区的矿工那里可以领取奖励。

警告阿克巴
任务NPC：碎颅酒馆里的祖玛部落妇女
提示：在通往码头区的路上可以看到被祖玛部落战士围攻的阿克巴。

易爆商品
任务NPC：碎颅酒馆里的数名反抗组织
提示：码头区最左边的船就是总督的军火船。不要挑午夜的时候去，前半夜或后半夜均可，潜入船舱内部点燃军火。

被抛弃的荣誉
任务NPC：码头区入口守卫
提示：可以选择去内城兵营偷来箱子里的证据，也可以选择向卫兵长告密，或者可以直接贿赂这两个守卫。

那男人在哪里?
任务NPC：民宅里的妇女莉亚
提示：她的丈夫正在莲香院里偷腥……

义务劳动
任务NPC：莲香院的妓女凡妮蒂

提示：这个混蛋船长可以在码头区最右侧的船上找到。

小捣蛋

任务NPC：莲香院老板娘“小猫”

提示：在主线任务中，如果没杀妓院老板的话，可以从老板娘“小猫”那里接到清理盗贼的任务。军械厂区的盗贼窝点共有两个，在地图上标记一下即可找到。

海盗与反海盗

任务NPC：盗贼塔斯克或商船船长

提示：在主线任务中，如果没杀妓院老板的话，可以从海盗船上的盗贼塔斯克那里接到海盗任务；如果杀了老板的话，则可以从商船船长那里接到反海盗任务。任务过程都非常简单，不再赘述。

第八章 祖玛部落领地 Juma Tribe Land

斯嘉丽与阿克巴刚刚乘小船来到岸上，海盗船/商船就被祖玛部落战士偷袭了。两人眼睁睁地看着大船在火焰中沉入海底。来到祖玛部落中心的生命之树，看到公主一个人跑到了大墓地，然后用魔法把大门封住了。受阿克巴指点，斯嘉丽四处寻找神秘的洞穴，分别在三个洞穴中找到了守门人雕像的三个碎块。在祖玛部落领地最北面的一个大洞穴中，斯嘉丽拼合了守门人雕像，男友这次教会斯嘉丽驱除诅咒的魔法。用这个魔法驱除大墓地门上的诅咒后，与公主的决战如箭在弦。

Boss战：第一形态，公主不断召唤图腾，此时要立即攻击图腾，砍碎图腾即可对公主造成伤害。图腾的血条充满时会造成区域性的爆炸，注意躲避。第二形态，与公主的灵魂——凤凰战斗。这只凤凰会不断用激光扫射斯嘉丽，此时可以切换武器，切成长矛并使用格挡技能，即可避免激光伤害。几回合下来，凤凰耗尽精力下地休息，趁此机会对其猛砍，凤凰身上会掉落一把武器。捡起这个武器并



这笼子里的“疯老头”在公主被击败后会告诉玩家很多背景故事

装备，按住鼠标左键（注意不是使用格挡技能），就可以把盾牌当做反光镜用了，当凤凰再次释放激光的时候就会伤害到自己。如此反复3次，Boss战就结束了。Boss战的奖励物品在生命之树下的宝箱中。

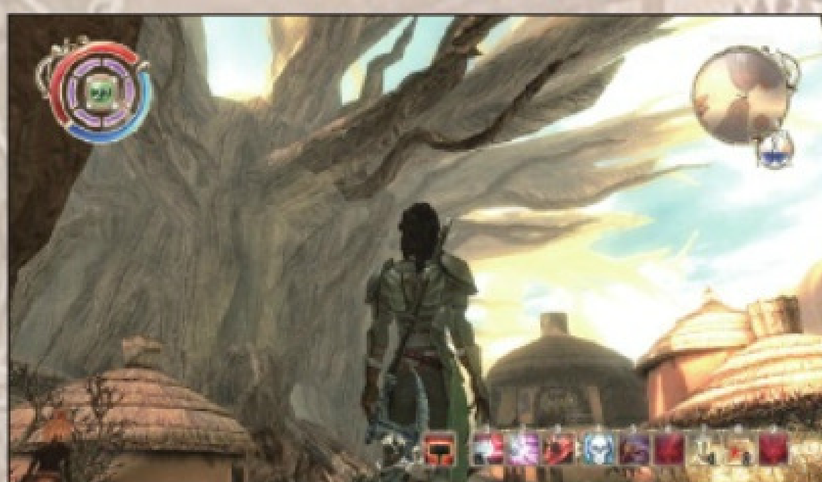
与斯嘉丽打成平手的部落公主终于幡然悔悟，决心不再沦为维克托的



寻找散布在祖玛部落领地各处的洞穴



用盾牌当镜子反射激光



笼罩在生命之树上方的阴霾终于消散了

工具。她还送给斯嘉丽一件衣服与一些“亡者尘土”，前者是进入王宫的凭证，后者可以帮助斯嘉丽破除维克托的无敌状态。回到威尼斯的山村，找到养母让她把晚礼服和亡者尘土混织在一起，就可以从军械厂顶层的王宫大门进入总督的宫殿了。

支线任务

开始比武吧！

任务NPC：战斗训练师盖罗

提示：打败公主之后，一位战斗训练师盖罗缓缓向大墓地走来。与之交谈即可接受这个挑战任务。战斗一共有5个回合，注意不要被围攻。

巴卡兽之王

任务NPC：战斗训练师盖罗

提示：杀死村子北面的巴卡兽之王，任务就完成了。

苍白之心（后篇）

任务NPC：内城隐藏物品店店主珊

提示：从祖玛部落领地回来后，分布在各地的石狮子会自动复活，打败它们即可在尸体上找到苍白之心。算上一开始在房顶上获得的苍白之心的话，整个游戏共有9颗苍白之心，只要收集8颗即可完成任务。以下是这些苍白之心的具体位置：从祖玛部落领地回来，刚过放下的闸桥遇到两只雕像的攻击；外城花园中间；军械厂区通往码头区的出口对面；军械厂区渡鸦所提示的空中走廊（从民房里的传送点到达）；东部庄园；内城西北角临水的小庭院里（入口在地下墓穴里）；总督的宫殿下层。集齐8颗苍白之心后，回到内城隐藏物品店，珊会在后院举行魔法仪式，捡起生成的智慧石，智慧立即增加10点。

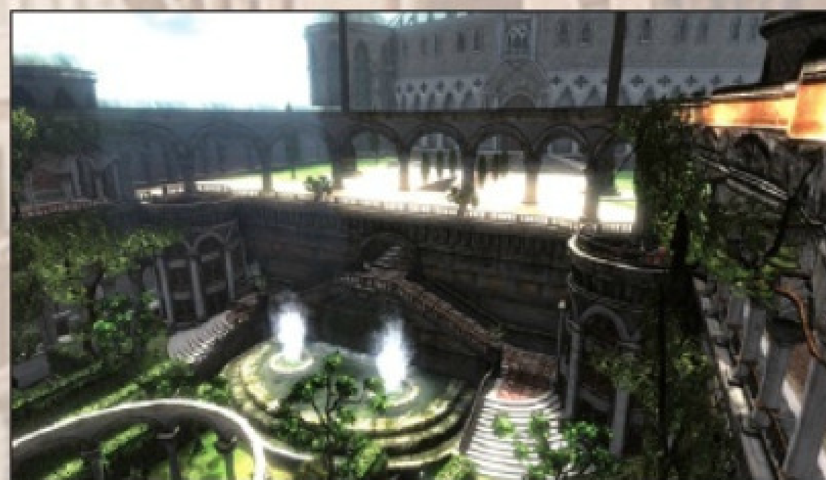
遭到攻击的村庄

任务NPC：地底通道里的村民

提示：杀死全部30名亡灵巫师，其中露天区域17名，铜矿区域8名，神秘洞穴区域3名，月之石矿坑区域2名。杀死全部亡灵巫师后可获得2000点经验奖励。

第九章 总督的宫殿 Doge's Palace

王室管家告诉斯嘉丽，想进入中心花园和上层的话必须赢得他的信任。他要求斯嘉丽去议会拿到相关法律记录，并且去见一下宫廷卫队长鲁西欧。来到议会，这群议员各个尸位素餐，对斯嘉丽的请求充耳不闻。去他们身后的桌子上拿一份空白的文件就行了。去参见宫廷卫队长之后回到



气派的总督宫殿



引卫兵进入公会，受到艾莉斯的诘责

管家那里，他让斯嘉丽背叛公会，为了接近维克托，斯嘉丽别无选择。亲手把卫兵引入公会内部，整个公会在火海中毁于一旦。

斯嘉丽终于赢得了王室管家的

全部信任。同时她看到几名反抗组织成员被关进了地牢。进入地牢，找到已经变成鬼魂的狱卒，他让斯嘉丽把他的女朋友带回来，他就愿意交出牢房钥匙。在中心花园挖出狱卒女友的头骨后，里欧拉现身，让斯嘉丽抽空去上层她的房间里找她。回到牢房，把头骨交给狱卒，放出反抗组织的成员。与牢房里的鬼魂对话，得知他过去是一名议员。告诉他现在的威尼斯已经非常腐败和堕落了，他不相信，让斯嘉丽找出证据来。来到议会旁边的会客室，走到最里面的橱柜旁偷听，发现当议员们表决的时候，总是3票赞成3票反对，然后交由总督来决定。把听到的话如实复述给老议员，老议员极为愤怒。

来到宫殿上层里欧拉的房间，在里面的箱子里拿到守门人碎块。突然弟弟里昂带兵侵入，原来弟弟认为公会过于懦弱，成不了大业，于是就投靠了维克托。里欧拉对其破口大骂，并拔剑与卫兵战斗，最终不幸丧生。来到中心花园寻找守门人雕像。这花园修得就像迷宫一样，耐心寻找一下。找到雕像之后，把从里欧拉那里拿来的碎片拼上去，男友赐予魔法：召唤亡魂。返回议会，进入曙光世界与老议员的灵魂对话，召唤他的灵魂。在老议员愤慨的指责之下，议员们认识到了自己的罪恶。反抗组织与



弟弟里昂偷听到了里欧拉与斯嘉丽的秘密谈话



里欧拉怒骂里昂的无知



召唤老议员的灵魂

军队也适时赶到了议会大厅。

此时，威尼斯将来的命运由斯嘉丽来决定，可以把权力赋予反抗组



权力归谁，反抗组织？议会？军队？
一切交由斯嘉丽来决定

织、议会、军队这三方中的任意一方。最后，斯嘉丽率领军队发动起义，目标直指敌人的心脏——王座宫殿。用驱散诅咒魔法打开王座宫殿的大门，准备最后的决战。

支线任务

鬼祟的援助

任务NPC：宫廷卫队长鲁西欧

提示：先在宫殿1层的洗衣房里找到两件仆人的衣服，然后进入2楼某个侍臣的房间。

最终章 王座宫殿
Throne Room

维克托已经找到了位于曙光世界的《黑暗魔法》，而总督已经完全变成抄书的白痴了。维克托吸取了整个威尼斯的市民的灵魂，功力大为长进，但斯嘉丽毫不退缩，毅然与之决一死战。第一形态，维克托给总督施放魔法障壁，让他继续抄书，他本人则传送至宫殿正中央，不断施放电球攻击斯嘉丽，并召唤出大量的哀嚎的幽灵。这时可以杀掉幽灵之后，再不紧不慢地用解除诅咒魔法解开总督周围的魔法障壁，总督血很薄，砍两下就见底了。此时维克托分出一部分功力再次为总督构筑魔法墙。如此反复3次，维克托无法再次施放魔法障壁了，斯嘉丽趁机夺走刚刚构建完毕的《黑暗魔法》。维克托立即上前抢书，中途与总督碰撞在一起，两人合成了一个双头的怪物。

第二形态，进入曙光世界，双头怪不断释放电球，电球伤害并不高，不停地翻滚靠近双头怪。当斯嘉丽与双头怪近身接触时，要立即挥剑攻击，稍慢一点的话，就会被双头怪抓起来"强吻"。如此攻击他3个回合后，男友本尼迪克在最后关头现身，从背后偷袭了双头怪，利剑直接给怪物来了个"透心凉"。但由于精力耗尽，本尼迪克最终也震倒在地。斯嘉丽正想上前查看男友的情况，维克托的肉身突然出现，把刺进胸口的剑硬生生地拔了出来。

第三形态，普通形态的维克托除了血厚一点并没有其他的优势，在斯嘉丽娴熟而又华丽的攻击之下，维克托很快败下阵来。此时维克托对着刚刚现身的死神大喊"父亲，为什么不帮我"，斯嘉丽心头一震，方才知道原来她与维克托是一对兄妹。维克托的活口是无论如何都不能留的，因为他吸取了全威尼斯人的灵魂，唯有杀死他才能把灵魂释放出来。这里可以



刀都架在脖子上了，斯嘉丽才知道维克多是自己的兄长

选择自己亲手杀死维克托，也可以选择让死神接纳他的灵魂。斯嘉丽与死神父亲简单地交谈几句后，就在这个世界上永别了。

善良结局：斯嘉丽缓缓走到王座之前，凝视了几秒钟。随后，她毅然离开了王座，离开了宫殿，轻掩宫殿大



善良回眸结局

门时对着王座最后一次回眸一笑——她知道，权利和欲望一直都不是她所追求的，即使这一次她可以轻松地得到。

邪恶结局：斯嘉丽想到这一路能推翻不死执政官的邪恶统治，完全在于自己的功劳。王位空缺着，而自己



邪恶女王结局

又是最佳人选，何乐而不为呢？斯嘉丽终于定下决心，转身坐上了王座，一脸暴戾之相，很难想象这就是从前山村里那个纯洁的白衣少女了……

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

战地——叛逆连队2 全剧情攻略

■辽宁 枫红一刀流

为什么要玩这款游戏

对于一款以连线对抗模式为主的游戏系列来说，单机剧情和游戏性一直是薄弱项，但这部游戏有所不同，它的单机部分内容丰富，剧情曲折精彩，战斗难度也很大，再加上战地系列引以为傲的对战模式，是近期是少有的能和《使命召唤：现代战争2》相较上下的游戏，上市不久就爬上了Steam销量排行榜首，可见其品质得到了广泛玩家的认可。它虽不算战地系列的正统续作，但从受欢迎的程度来看，已经成功传承了战地的衣钵。

单机任务的节奏相当紧凑明快，涵盖了渗透、突击、防守、救援等各种类型，载具也丰富非常，能玩到小船快艇、吉普摩托、坦克飞机等等，不会感到沉闷和单调。环境和气候变化多端，刻绘渲染得逼真细腻，或黄沙漫天，或白雪皑皑，或翠树浓荫，或大雨倾盆，或狂风呼啸。某些任务还和气候关联，比如利用雷声来掩盖枪声完成潜入，或者利用房屋或火堆来驱除暴风雪的寒冷。音效的表现很逼真，枪声在室内、室外和受伤状态下听到的是不同的效果，轰炸造成的短暂失聪和视觉模糊，就像是真实发生在玩家身上一样。

单机剧情方面，虽也是曲折迭宕，疑幕重重，但和《现代战争2》刻意营造的电影般的叙事效果不同，本游戏的重心还在于战斗上，并没有喧宾夺主。因此，尽管游戏的剧情篇幅和叙事表达逊于《现代战争2》，但在战斗和竞技上却强过它，两者的画面表现在伯仲之间，各领风骚。总体说来，游戏性要比《现代战争2》高一些。当然，这只是笔者的一家之谈。

操作键位：

移动：WSAD	开火/使用：鼠标左键	瞄准/放置C4：鼠标右键
近战肉搏：鼠标中键	填弹：R	投掷手雷：F
跳跃/降落伞：空格	冲刺：左Ctrl	手枪：1
步枪：2	选择道具：3/4	选择望远镜：5
切换道具：0/9	进入/退出车辆：E	改变视角：C
命令/通信/侦察：Q	地图：M	

极品 总评 9.0
大众软件游戏分级 POPSOFT

制作	EA DICE
发行	EA Games
类型	射击
语种	英文

游戏性 Gameplay	9.6
上手精通 Difficulty	8.8
画面 Graphics	8.9
音效 Sound	9.5
创新 Creativity	8.0
剧情 Story	9.0

第一关 极光行动
Operation Aurora

1944年10月的某天。凌晨的日本海域，晨雾仍未消散。怀亚特（Wyatt）和队友们守候在快艇上，望着前方黑魆魆的山脉露出的点点灯火，努力地平静自己的心情。

“前面就是极光行动的目的地？”法拉第（Faraday）悄声问道。麦奇（Mckee）答道：“应该是吧，这次行动貌似不简单，说说你的看法。”

法拉第道：“我的揣测是：我们研制出了原子弹，德国人研制出了远程导弹V-2s，日本鬼子想必也不会闲着。”船头的中士简短的回了一句：“来这儿是为了接一名科学家，仅此而已。”

说话间，另一只快艇靠了过来，中士命令道：“人员就位，发动引擎！”，怀亚特发动引擎朝山脉的灯光驶去，慢慢的，能够看到岸边的雕堡和炮台，还有绰约晃动的日本兵。转进海湾，吊桥上有两名巡逻兵，怀亚特连忙熄掉引擎，悄悄的从桥底划过去。行驶一段时间，迷雾愈发浓重，四周白茫茫一片。突然，一道雪亮的光柱投射到前面的快艇上，枪声骤起，四名队员已然横尸艇上。“快趴下！”中士命令道，探照灯晃了几下，朝这边打了过来，在枪声响起的一瞬，怀亚特和队友一起跃入水中。

游到岸边和队友会合，剩下的时间已经不多，必须抓紧行动了。怀亚特现在身上只有一把战术匕首，往前钻过横亘的树干（Ctrl），看到木桥上有两名哨兵，摸上去用匕首解决左边那个（鼠标中键），右边由队友拖到河里解决。


登陆后用匕首解决掉木桥上的日兵

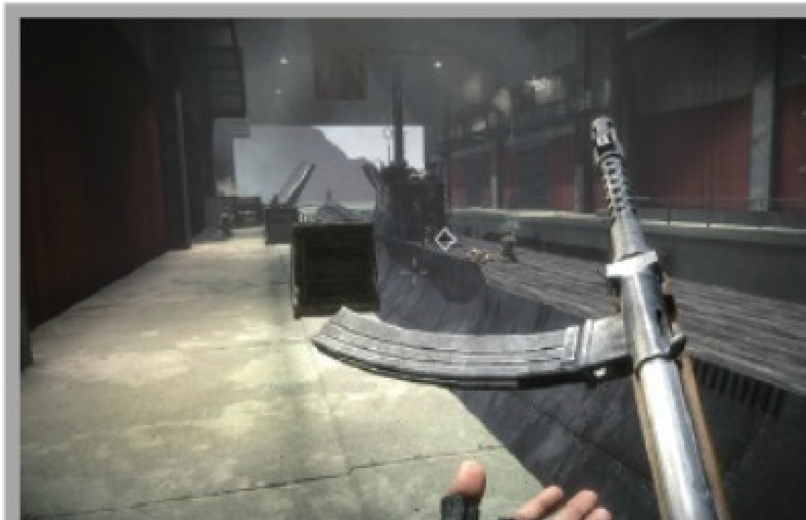

和队友一道清扫原野的日本鬼子

过河后从中士手里接过步枪，跑到炮火连绵的山丘，在这里兵分两路，怀亚特和麦奇一道由战壕行进，而中士和法拉第从上方包抄。两人解决掉两群炮兵，后面是指挥部，一起开火歼灭里面的日兵。在战壕末端的崖边，中士放下绳梯。爬上去沿着茂密的树林小路穿行过去，明媚的阳光从枝叶间投射下来，丝丝缕缕的清新耀眼。

翻过山岭埋伏在乱草丛中，一队日本兵沿小路行进过来，其间还有两辆装甲车，不久几架美军战机在空中出现，把日军队伍炸成一锅粥，几架战机也被敌人炮火摧毁，拖曳浓浓的烟火栽落下来。队员们从草丛里跃身而起，清理道上的残余日兵。


在山上和一名日本科学家接头


驾驶军车沿着小道一路疾驶


攻进日军的潜艇码头

越过田野钻进对面大山的树林，大家惊魂未定，麦奇道：“很幸运能活着跑到这里，现在敌人肯定在搜索我们的行踪，上帝保佑我们赶快找到那个家伙吧！”沿着狭窄的谷道行进，前面翠木成荫，鸟鸣溪流，一派祥和的山林气息。

过吊桥来到目标地点，东张西望了一会儿，四周毫无动静。中士有些不安的说道：“那家伙在哪？现在他应该等在这里。”这时，树丛里传出悉悉簌簌的声音，一名中年日本人惊恐的跑了出来，中士连忙道：“站住，站在那边别动！”然后示意麦奇过去。

麦奇上前对暗号：“谁是我们最喜欢的棒球手？”“白袜棒球队的安森。”日本人答道。

中士脸色稍霁，从麦奇手里接过香烟，缓声道：“很好，我们带他离开这里。”话声甫落，山谷里回荡起短促而低沉的轰鸣声，这种声音似乎压迫在人的心脏上，让人沉重得难以呼吸。中士一把揪住日本人，说道：“见鬼，这是什么声音，如果你出卖了我们…”日本人脸上的惊恐更甚，颤声答道：“黑武器启动了…它意味着…我们都得死！”

“我们动身赶往潜艇基地，不管这他妈的是不是陷阱。”中士命令道。

砍断了身后的吊桥，一行人翻越山岭来到后面的一座基地外，美军的战机正对这里实施空袭，日兵慌忙应战，几辆军车在基地里左突右蹿，如热锅上的蚂蚁，好不热闹。

攻进基地清掉日兵，跳上军车（E）沿着山道一路飞驰，怀亚特控制后座的重机枪来清扫前方的敌兵。突破重重阻碍，四人终于抵达港口基地。清掉几名日兵，跑到门前放置炸药（鼠标右键）引爆它（鼠标左键）。由炸开的门进到潜艇库房，这时警报响起，各处涌现日兵，耐心清理逐步推进。四人夺取一艘潜艇逃离港口，正要爬进内部船舱，这时身后的岛上散射出刺眼的白光，伴随着震耳欲聋的轰鸣，数十米高的浊浪排空而来……

在此次极光行动中，所有突击队员全部牺牲，美军将此次行动的所有档案销毁，这段历史被永久的尘封起来。

第二关 冷战
Cold War

几十年后，俄美矛盾加剧，俄国开始入侵欧洲。美军派遣一支秘密部队潜入格鲁吉亚的乌瑟尔山，配






穿过雪岭下到冰河里，躲在废船后观察小镇里面的情况

合国家安全局执行一桩反情报组织的行动。安全局的人说，这不过是一桩简单的支援行动……他们越是这么的轻描淡写，越是让人觉得此行非比寻常。执行此次任务的是有“恶人连”之称的B连队，二组有四名成员：马洛（Marlowe）、史威沃特（Sweetwater）、哈格德（Haggard）和中士（Sarge），他们都是连队里惹祸生事的灾星，经常被纠集在一起执行一些充当炮灰的任务。

四人在白雪皑皑的丛林中行进，缓慢而谨慎，负责清雷的哈格德走在最前面。“真是难以置信，你领着我们穿过一片又一片的雷区！”史威沃特朝着埋头拆雷的大胡子说道。哈格德转过身，扬扬手中的匕首，说道：“搞得我这么辛苦，都怪你们这帮饭桶！”

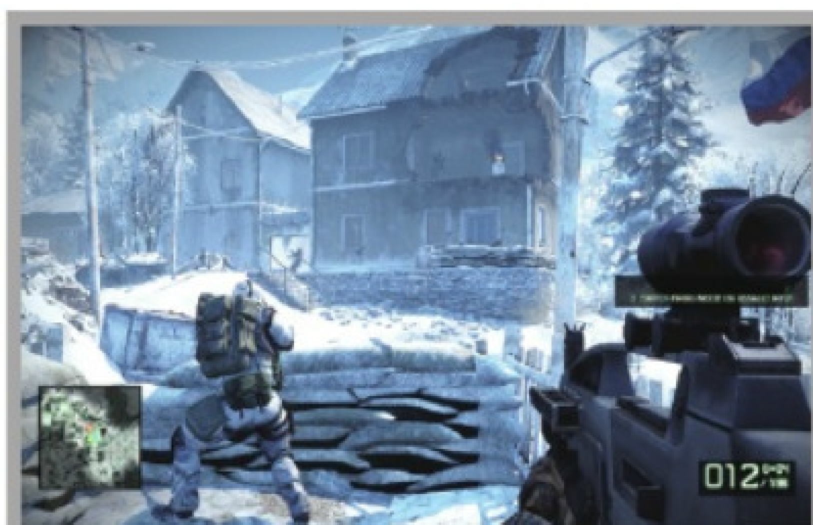
解决一只地雷继续行进，发现一队俄军的巡逻兵，清扫后跳落下面的雪路，中士道：“我们的情报员将在前面和接头人碰面，我们得马上到达指定地点。”

翻过雪岭是一道冰河，河对岸是一座城镇。四人埋伏到废船后面，透过望远镜寻找接头人所乘的标志性军车，看到小镇上发生不幸的一幕：那名情报员被俄兵抓获了，一名俄军的光头上校举枪击毙了他。马洛连忙把枪瞄准上校等待指示，这时中士向总部请示：“大天使，二组就位，发现情报员被杀，请求除掉那名俄国军官……”良久，耳机里有了回音：“情况有变，二组注意，不要开枪，不要开枪！”这个时候，那名光头上校和随从乘直升机离开了。

失去狙杀的良机，马洛失落的望向中士，道：“我都锁定他了，就让这狗屎白白跑掉？”中士道：“遵从命令，咱们慢慢跟他玩，我想你是不会寂寞的。”然后汇报道：“大天使，目标离开，车辆还在。”“二组听着，前面小镇有不少驻军，你们把那辆军车劫过来，看看有什么东西没有。”“收到，请放心，大天使。”

越过冰河进入冰雪覆盖的小镇，用身上的狙击步枪优先清掉装甲车的机枪手和楼里的火箭手。杀到横堵街道的公交车前，进到右侧小屋，屋后的院落里空降增援的敌兵，不要呆在屋子里，屋子的木板结构很脆弱，容易被子弹穿透或被手榴弹被炸开。推荐的打法是冲到院落右侧的屋后，包抄到敌人的后方偷袭。

解决完空降的敌兵后，从镇里冲过来一辆坦克，在它强大的火力掩护下，更多的敌兵冲锋过来。坦克的炮火可以摧毁任何的木楼，因此不能轻缨其锋，先寻找坚固的掩体躲起来，小心的清掉逼近的敌兵。中士在向总部请求支援：“大天使，二组遭遇敌军装甲的火力压制，请求空中支援。”总部回答：“二组听好，火箭单位将在一分钟内抵达任务区。”“收到，我们坚守一分钟，将所有的进攻者击退。”望着蜂涌的敌兵身影，史威沃特抱怨道：“真是漫长的一分钟！”


清理小镇的街道，优先处理高处的火箭手

一分钟后，总部发来讯息：“二组听着，火箭单位准备就绪，需要你们指示敌人装甲的位置。”中士说道：“马洛，赶快用望远镜侦察目标。”

马洛小心的从掩体后露头，拿起望远镜（5）朝坦克车瞄去，确定它的位置（鼠标左键），不久火箭弹呼啸而至，将那辆坦克车炸成废铁。总部发来一道幽默的贺电：“确定命中，祝你们圣诞快乐，二组全体。”

往前穿过遮空蔽日的尘烟，攀越路障后有两辆摩托车冲了过来，趁敌人没来及下车的时候全部扫杀。往左清敌，正面由队员吸引火力，马洛由街道右侧的房屋绕到敌人侧翼攻袭，重点除掉火箭兵和投弹手。

跳上军用卡车开始逃亡，身后会有敌人穷追不舍，开始两名士兵杀不杀随意，然后是追来的三辆摩托车，利用逼迫的短暂机会射杀上面的枪手和火箭兵，接着是两辆装甲车，切换到榴弹模式（3）轰掉它们。过桥时遭到一架武装直升机的追击，摧毁它后，卡车被坠落的机体砸翻。


用望远镜确定坦克车的位置，召唤空中支援轰炸


跳上军用卡车沿雪路狂奔，清除后面追逐的敌兵

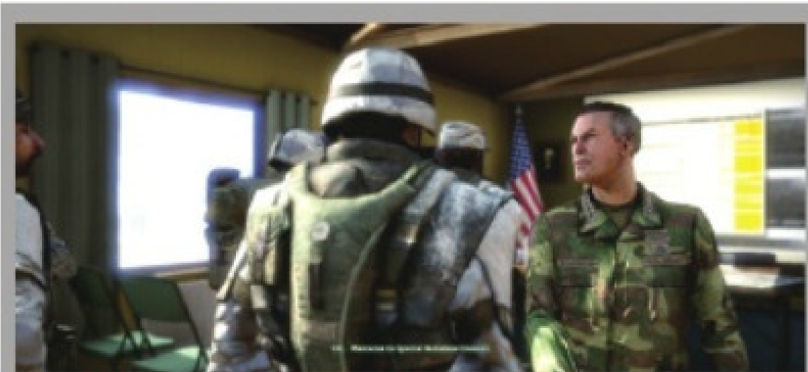
四人从残骸中爬出来，史威沃特打开卡车上的铁箱，里面是只特别的铁罐，叫道：“哇，很有趣的东西……”

回到指挥部，伯瑞伍德（Braidwood）长官看过箱子里的铁罐，沉静的说道：“是一种武器部件，不过，它是个赝品！”“什么？长官，我没听错吧。”史威沃特道。“没错，是假货，我想这只是用来演习的道具。”“那么真货在哪？”中士问道。

“这玩意儿比我们能想像到的还要恐怖，所以我们需要更多的情报，最多要在一周内搞到它。听着，我需要你们干净漂亮的完成此事，然后你们就都可以回家了。”伯瑞伍德说着把一只U盘交给中士，道：“你们的任务是前往玻利维亚，把它交给一个叫阿奎尔（Aguire）的情报员，你们就知道下一步该做什么了。” 伯瑞伍德说着踱出了办公室，最后抛下一句：“对了，欢迎你们加入中情局特别行动处。”




从铁箱子里找到一只特别的罐子


伯瑞伍德长官检完货，说是一件赝品

“倒底怎么回事？我还没反应过来。”马洛道。大胡子接道：“意味着我的退休计划延迟了，就这么回事儿。” “哈哈，中情局特别行动处？听起来挺酷的。”史威沃特看起来兴高采烈，而中士却是一脸的忧郁。

第三关 黑暗之心
Heart of Darkness

二组乘坐一架军用直升机飞往南美，马洛望着窗外的风景陷入沉思，他知道此行充满变数，他们没有官方身份，为一个恨不得每天把他们送进坟墓的家伙卖命。

“我们的运气似乎越来越好了，那个什么阿奎尔的住处似乎是个很高级的地方。”史威沃特的兴奋仍未退却。“哦，我可不喜欢那地方。”大胡子回应道。

“技师，我们还有多久到达？”史威沃特朝驾驶员弗林（Flynn）喊道。弗林在埋头找烟，半天翻出盒万宝路，长吁一口气道：“找到了，再几分钟就到了。”这时探过来的史威沃特大叫道：“火箭手！火箭手！”机舱的人们连忙朝下面的山谷望去，果然有个家伙将火箭筒对准了直升机。

“不用慌嘛。”弗林熟练的扳动操纵杆，一枚火箭拖着白烟从直升机底部飞过。“我说嘛，这种廉价的俄制火箭很好躲，若是标枪反装甲导弹的话，躲起来才会费点劲。”

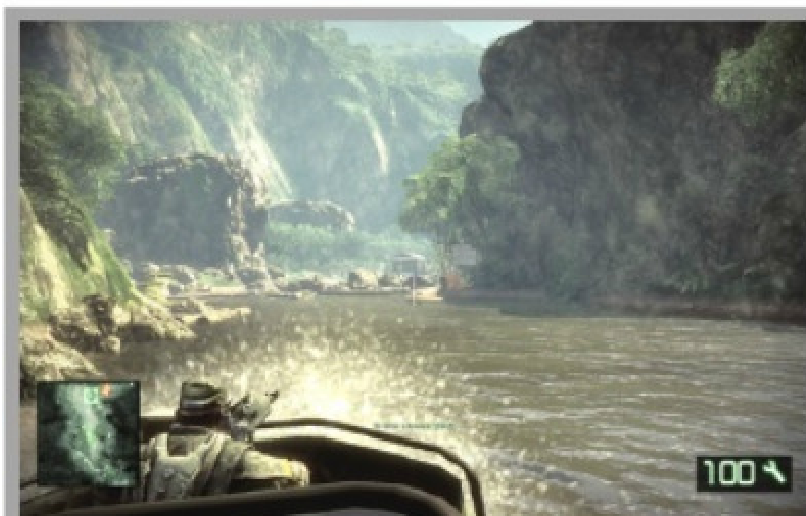
中士没好声气的说道：“你能不能尽快把我们送到地方？否则我真想干点‘费劲儿’的事呢。” “好了，你是老大，马上到了。”弗林忙不迭应道。

跳落直升机沿贝尼河的溪谷行进，往右翻过山岭望到山谷里的小村落，几幢废屋腾起焚烧的烟火。“都跟上我，眼睛睁大点！”中士吩咐着冲下山坡。村庄里破败不堪，貌似刚刚经历过一场战火的洗劫。路上有一名伤兵痛苦的挣扎着，突然却没了动作。

冲进阿奎尔的住处，屋子里发现一具尸体，虽然不是阿奎尔的，但这家伙恐怕已凶多吉少。“天啊，真他妈的倒霉，本来是桩简单的任务。”


这座村庄似乎刚刚遭到战火的洗劫


用枪挂榴弹轰毁河里的民兵快艇


驾驶快艇沿河道行驶

大胡子哈格德抱怨道。中士翻阅桌上地图的标注，说道：“阿奎尔肯定还活着，敌人不会这么快把他的尸体转移到别处去，我们必须赶到河流的上游找他。”


攻夺民兵盘踞的伐木场

这时窗外发现敌人的巡逻兵，守在窗口将两侧山道冲下来的敌兵清除，最后在中央的高台上出现火箭手。来到屋外，河道里出现一艘快艇，上面的火箭手不断的朝这边轰击，这时要用榴弹炸掉快艇，不过快艇移动迅速，并且榴弹的攻击距离有限，得跳到河里，躲在石墩后守株待兔，一弹命中就能炸毁它。

跳上河边的小船沿着河道行驶过去，这时雷声轰响，空中下起倾盆的豪雨，慌乱的飞鸟疾飞归巢。行至浅滩弃船登陆浅滩，跑到末端遭遇伏兵，清剿后爬上河岸，前面是一座高脚屋聚落，鸡鸣狗叫的颇具田园气息。

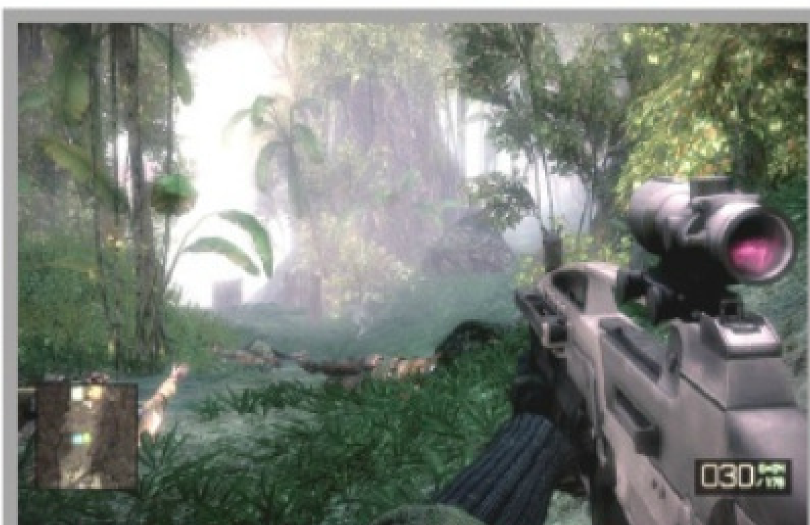
沿着石阶一路攀到山顶找到补给箱，补满弹药跑到山坡的另一端剿杀敌兵，清完下山坡穿过村庄到码头，跳上快艇沿河道行进。在末端是一座伐木场，离开快艇，埋伏在河里的石后清敌，然后爬到木材仓库打游击。离开伐木场来到一座小村的外围，迅速找到掩体藏身，屋子里遍布敌兵，耐心清除再上去，逐间屋子打扫，穿出村庄进入河道的上游区域。

第四关 上游
Upriver

穿过枝叶繁茂的树林来到敌人的营地外围，用匕首刺杀岗亭里的哨

兵，拾取狙击步枪。透过望远镜看到敌人捕获了阿奎尔，并将押着离开了。中士决定和哈格德、史威沃特潜进营地窃取情报，而马洛则用雷声的掩护，狙掉营地里的哨兵。


在这里利用雷声掩护枪声来清除敌方哨兵


在山道上行走时要小心，注意地面上的绊绳地雷

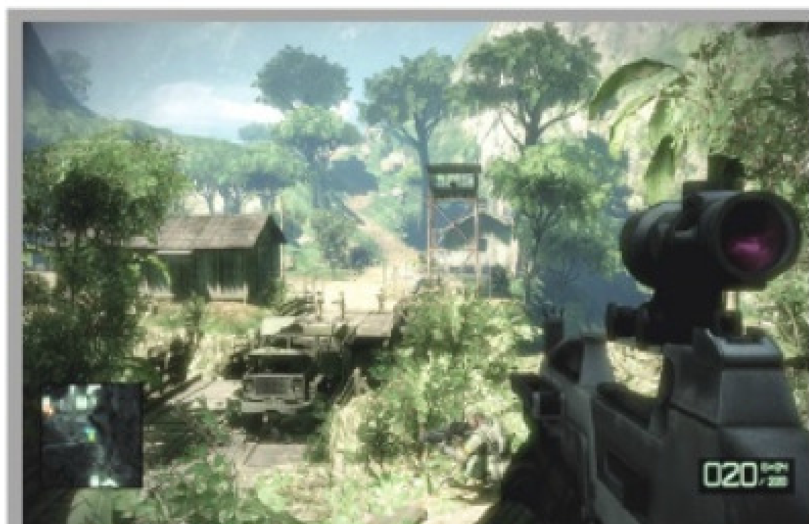
接下来要解决营地里的六名哨兵，在雷声炸响的时候再开枪。首先解决岸边左侧的落单哨兵，再连射杀掉右边的两个，接着会有名哨兵踱到岸边，同样趁雷声响起狙杀。还剩两个，他们会站在一起，射速要快，一次解决掉，否则余下的一个会拉响警报。杀掉六名哨兵后，中士等人顺利进入办公室拿资料，马洛跑下山坡和队友会合。

穿过村庄沿山道行进，这时哈格德拉住了史威沃特，满脸谨慎的说："绊绳！"然后蹲下身去众旁边的树桩上解下一枚手雷。"老天，这你也能发现！"史威沃特感叹道。"我敏感的神经总是象蛛丝一样紧绷着。"哈格德道。

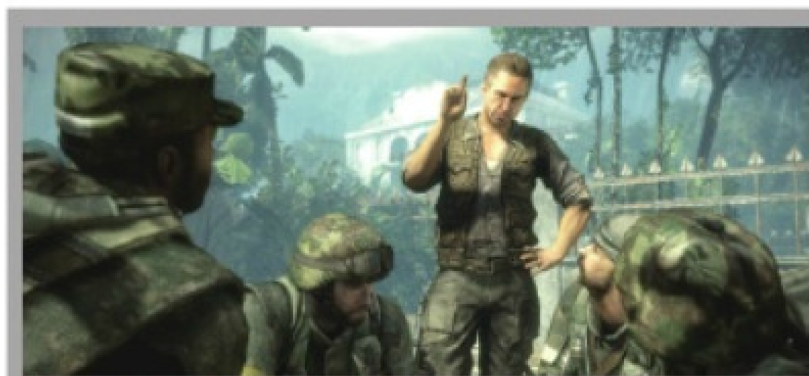
往前走避开地上的绊绳，解决掉两批伏兵，潜进围墙清理小村里的敌人，然后沿着崖边的石径上山。山脚的河道上有座断桥，对岸是一座营地，两边各有一座哨塔。换狙击步枪将哨塔上的机枪手清掉，再将营地里的敌人解决。跳进河道往左侧杀过去，沿斜坡爬到对岸的营地里，解决掉残余的敌兵后沿小路继续朝西北行进。

翻过一道山岭，看到前面的山谷里有座大山村，透过望远镜看到阿奎尔正被敌兵押着行走，中士猜测村里的防守一定会非常的严密。跑下山坡躲到矮墙后，解决掉木拱桥和屋前埋伏的敌兵。过桥后逐间屋子清理敌兵，在山村的东北边有辆装甲车，在附近杀敌能拾到一支火箭筒，用它可将装甲车上的机枪手炸掉，用步枪外挂的榴弹也成。

穿出村庄望到前面的庄园，这时空中飘起细雨。刚进庄园，庭院里的雕像就被炸倒了，差点将哈格德砸死。往前消灭民兵武装，在一只补给箱上换火箭筒。这时看到阿奎尔被押到右侧的小院落里，随后一辆坦克车冲了过来，用身上的火箭筒将它炸


断桥对面有驻军，先清掉两座哨塔上的枪手


发射榴弹炸毁敌方的军车


提及武器资料的备份，阿奎尔别具意味的指指天空

毁。进入小院从中士手里拿过手枪，一名民兵正劫持着阿奎尔朝不远处的直升机走，用手枪将之爆头。

将U盘交到阿奎尔的手上，他在笔记本电脑上浏览了那只武器部件的图片，边摇头边叹气："该死，俄国人还是做出来了！""伯瑞伍德说是只赝品。"中士解释道。



阿奎尔说道："我当然知道是赝品，是我让他们造出来的这只赝品……这么说吧，在两个月前，我们利用法国气象卫星改造了一座传输中继站，黑进乔治亚州军事网络，发现了这种武器的全套技术资料，这枚赝品部件就是那些资料的一部分。除此之外的其它的部分，全部资料都是真实的。"

"俄国人拿到了全部的资料？那些资料备份在哪里？"史威沃特问道。

"没错。那个备份……"阿奎尔故作淡定的指了指头顶。随着他的手指望过去，天空中乌云密布，雷声隆隆。

第五关 破天
Crack the Sky

此行是前往安第斯山脉夺取卫星通讯接收站的控制室，在飞抵基地外围的时候遭到敌兵的抵抗，于是中士命令道："马洛，哈格德，用加特林机枪修理他们！"

哈格德朝着富有冒险精神的驾驶员弗林说："哥们儿，能帮我们一下吗？"弗林摇摇头，道"不，不，我现在可是地道的佛教徒，我只开飞机，不杀人！""搞笑，浑身血腥的你还会是佛教徒？"弗林转头笑道："现在我已经金盆洗手，不造杀孽了。注意，马上带你们去受到诅咒的魔法王国，好自为之吧，我爱你们！"哈格德悻悻的跑到舱门前，端起了机枪，说道："先保住小命再说，马洛，让我们一起打扫这座坟墓吧！"

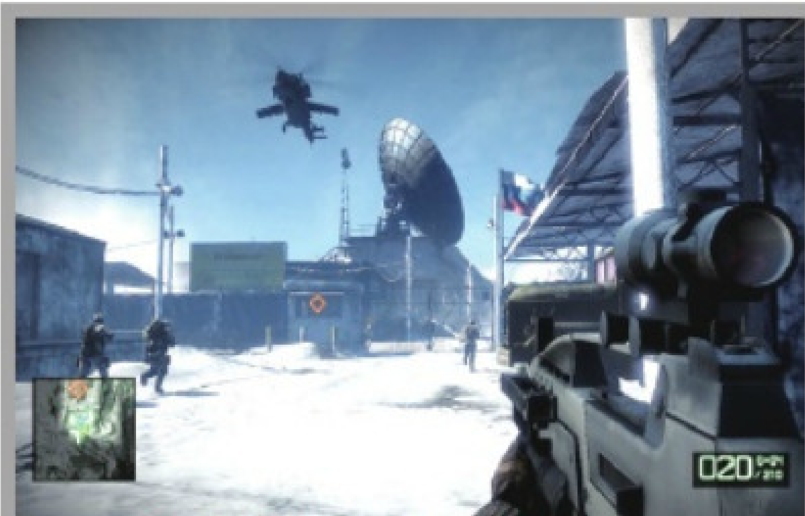
直升机在卫星通讯接收站外围院落的上空掠过，这时马洛操纵驾特林机枪扫射基地里出现的敌兵，机枪的火力威猛，可以拆屋卸瓦，摧朽拉枯，看到的敌人一个也不要漏掉。优先解决对直升机有威胁的火箭兵，其次是有范围伤敌效果的油桶，尤其后期的军车，车厢里的油桶可以迅速轰杀附近的敌群。

一番轰杀后降落到院内，沿着曲折的阶梯朝南部山腰攀行。进入基地看到俄军的直升机降落援兵，守在门口耐心清除。由于距离较远，敌人的


操纵直升机的加特林清除基地里的敌兵

火箭弹容易闪避，用狙击步枪优先清掉。摸到建筑前，中士嘱咐道："这里就是控制室，我们打进去就可以让俄国人和卫星吻别了，事先拜托你们，不要毁掉里面的控制台。"

杀进控制室，史威沃特过去操纵电脑，说道："侵入成功，比我预想的要简单的多……好了，卫星已经偏离了同步轨道，不久将坠落到附近，现在我们需要去找坠落卫星上的数据，把全套的武器资料抢回来。"中士道："嗯，再慢的话恐怕我们来不及了，弗林请回答，能带我们撤离这里么？"弗林回应道："啊哈，我在这里，不过山顶的风势很强，直升


攻夺俄军控制的卫星接收站控制室


在山村的广场上找到一辆军车


驾驶军车沿着山道疾驶

机暂时无法降落。""知道了，我们只有徒步赶过去了。"中士回道，随后朝队员说道："抓紧行动，顺利的话，我们很快就能在在坠落地点喝上一杯鸡尾酒了。"

离开基地往南边的路口走，史威沃特透过望远境看到拖着火焰坠落中通讯卫星，笑道："不出所料，它会坠落到几公里外的地方，是我把这婊子从卫星轨道上扔到一枚硬币上，怎么样，哈格德，我很NB吧！"望远镜朝下面的山谷扫去，那里是有座俄军盘踞的山村。"看来，我们得穿过那里，最好能找到一辆车……"

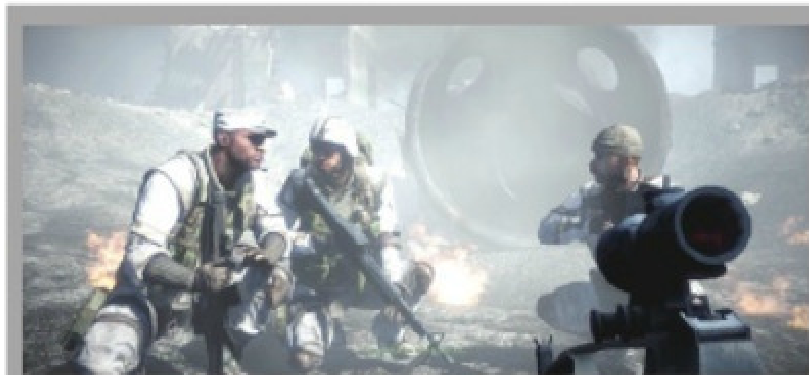


沿盘山的雪路下去，摸进村庄展开巷战，层层推进，在村庄中劫获一辆吉普车，跳上去沿着蜿蜒的道路飞驶。马洛负责驾驶，尽量躲避追兵的炮火，同时操作车上的小炮朝敌人轰击，不过它的精度很低，只适合轰炸近距离的魔托车和吉普车，对火箭兵和直升机就鞭长莫及了。

驶至公路的末端，发现卫星坠落到一座村庄里，巨大的冲击波将整座村庄都给摧毁了，哈格德惊愕道："这是我有生以来看过最震憾的一件事！"中士喊道："啊哈，现在让我们去找卫星吧！"

第六关 雪盲
Snowblind

冲进村庄找到坠落的卫星，中士示意史威沃特去拿数据，史威沃特道："卫星表面的温度太高了，得等它冷却下来……"这时有敌兵进攻过来，分别到左右两侧进行阻击，不断有火箭兵攀到屋顶，试图摧毁村庄中央的卫星，这时得快速击毙他们。在清掉两侧进攻的敌人后，空中出现一架武装直升机，在空中不动的时候会朝卫星发射火箭弹，这时要跑到附近拿火箭筒，抓住它停留的短暂时机发射火箭弹，命中数弹将之摧毁。


在小村里找到坠落的卫星，这时敌人来袭


用火箭筒轰毁空中的武装直升机

这时天气骤变，风雪漫天，中士和哈格德前去寻找车辆，马洛和史威沃特搜寻卫星里的黑匣子。两人敲打半天也无法破开卫星坚硬的躯壳，史威沃特于是跑开去喊中士他们。马洛


暴风雪中须及时找屋子恢复体温，否则会被冻僵

无意中透过一个小洞拿到了黑匣子，里面装的是卫星重要数据，包括那套超级武器的资料。暴风雪中，马洛的身周白茫茫一片，他开始顶着猛烈的风雪寻找失散的队友。

"马洛听着，我沿途扔下一些荧光棒，希望能帮你找到我们。"耳机里传来中士的声音："我和哈格德失散了，正在找他，弗林也没有响应。"史威沃特说道："马洛，拿到了吗？听我的话，你最好快点找掩体藏起来，前面漫山遍野到处都是搜捕我们的俄国人。"

沿着雪地上的荧光棒走，凛冽的寒风几乎将马洛冻僵，视线也渐模糊起来，迅速清掉俄兵冲进屋子恢复身体的温度，稍有怠慢就会被冻死。接下来要沿着荧光棒的指引穿越风雪覆盖的山村，途中利用屋子歇脚恢复，同时清掉附近巡逻的俄兵。

穿过六七间屋子，一路狂奔终于离开了暴风雪的中心地带，来到山脚的几幢屋子前，耳机里传来弗林的呼叫："嗨，二组人员听着，我是幽灵骑士，我会带你们离开这鬼地方，不

过有点小小的麻烦，屋顶上有一些火箭兵需要清理。”

马洛先攀到屋顶，将下面出现的火箭兵清除，然后跳落街道朝直升机盘旋的方向奔跑，解决掉沿途的俄兵，最后攀到广场对面的楼顶跳上直升机。“欢迎浪子归来！”弗林用玩世不恭的脸调打着招呼。



弗林驾驶的直升机已经在前边等着了



阿奎尔从卫星里拿到的是标武器的资料

阿奎尔将黑匣子里的数据拷进电脑，史威沃特望了眼屏幕上的图形，道：“这…这是标武器！”阿奎尔点头笑道：“很漂亮吧！”“可是，你就不能严肃点？”“你们听说过阿诺拉计划吗？”“听过，它是指制造出一个标量场，在地球的对流层产生卡灵顿现象。”

“没错。”阿奎尔道：“标武器能产生强大的电磁冲击波，届时地球所有的广播和无线电通讯会中断，人造卫星会损坏，高空客机的乘客会遭到过量辐射，最要命的是，电网会因此瘫痪……俄国人若用标武器对美国进行袭击的话，那将是一场灾难，美国会陷入极端的混乱状态，所以，我们最好在发动袭击之前找到这个家伙。”屏幕出现一个俄国人的像片。“他叫阿卡迪·基里连科（Arkady Kirilenko）。”

哈格德认出了这个家伙，朝中士道：“这不是在俄国见过的光头上校么？枪杀我们情报员的那个？”中士问阿奎尔道：“这小子和阿诺拉计划有关联？”阿奎尔答道：“他是这个计划的主持人，我们得着手解决掉他。”中士道：“我得向伯瑞伍德汇报此事。”史威沃特连忙说：“不，不，他会派出一队特种部队来替代我们，那群傻子只会无辜的送命。”

中士一脸的阴郁，长叹一声缓声说道：“伙计，今年我都四十四岁了，得照顾你们三个家伙到什么时候啊？本来打算这次任务后就退休的，我不想节外生枝……”马洛对中士说道：“可这次我们救的是美国。”“那又怎么样？”“这就够了！”中士抬头巡视队员一圈，征询道：“你们呢？”史威沃特微笑道：“老大，带着我们干吧！”

阿奎尔这时说道：“你们的运气不错，前面有我的朋友……”

第七关 重装机甲
Heavy Metal

一路往南，朝着智利的阿空加瓜山脉行进，途中遇到阿奎尔的朋友，美军装甲师的一群家伙。队员们很久没有接受过如此风光的接待了，坐在装甲车上都感觉像过圣诞节一样兴高采烈。如果没有那个疯狂的俄军上校，还真是不错的假期呢。据悉，基里连科最后露面的地点是在塔利纳伊风力发电厂附近的小镇里，希望此行能顺利的将他活捉吧。

马洛驾驶着一辆坦克车沿公路往西南行驶，这里熟悉一下坦克的操作，按C键切换视角，前进后退是W和S键。行驶途中遭遇敌人的袭击，在坦克内视角下，用大炮瞄准射击（鼠标右键）两座电子对抗雷达站，注意炮弹是呈抛物线降落的，炮口瞄准时得根据远近抬高一定距离才能命中目标。

轰掉两个目标后，往地图西边的村庄前进，远远的能看到高高矗立的风车发电塔。在村庄里有几座火箭发射架，对装甲部队是个很大的威胁，坦克车保持移动，接近村庄迅速轰掉它们。



驾驶坦克摧毁敌军的两座雷达站



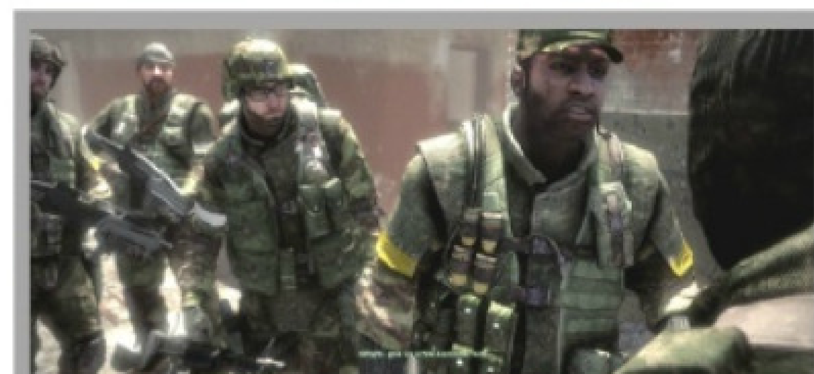
使用控制台指挥无人飞机轰炸敌军的发射架和坦克

接下来前往无人飞机指挥站，离开坦克跑到控制台前，指挥空中的无人飞机轰炸前方的四座火箭发射架和两辆坦克，解决后返回坦克继续往南行驶。穿过一座村庄，往前大片的原野里有敌军的五六辆坦克车，尽量保持移动，将它们逐辆轰毁。

远远的望到一片依山而建的小镇，它正遭受炮火的严重摧残，火光闪耀，硝烟四起。在这座小镇的建筑上布署有四座火箭发射架，因此得暂时离开坦克，用望远境来确认发射架的位置，指挥空中战机炸毁它们。每确认一个地点后，在战机展开轰炸的一段时间里，马洛最好躲在石头或坦克车后面，免得被火箭弹炸伤，等战机恢复到准备状态，再跑出去侦察。



山镇的屋顶上密布着火箭手，利用空中支援清掉他们



从一名战俘口中问到基里连科的下落

将四座火箭发射架摧毁后，和队员一道徒步进入小镇展开巷战。行至一幢小楼前，楼顶出现一挺重机枪，马洛迅速用榴弹将它炸掉，随后还会有火箭兵出现，乱枪扫杀。右边的屋子有补给箱，拿完弹药沿右侧的小巷走，不远处便是目标建筑了。

在屋子里找到一具尸体，却不是基里连科，离开屋子回到街道，这时美军的装甲部队已经开进了小镇，中士从一名俘虏的口中问出了基里连科的下落。

第八关 高价值目标
High Value Target

队员们乘坐战车离开了这座依山傍水的小镇，队伍沿着河流朝南方推进。中士嘱咐道：“我们不知道前面的大桥边是否有埋伏，大家都精神点，把眼睛睁大点儿，在任何不经意的角度都可能藏有危险。”这时前方


在过桥时遇到敌军的伏击


呼唤空中支援炸毁前边的隧道口

传来装甲师长官的通讯："二组队员注意，我们现在已经上桥，机枪手保持警戒，看到任何移动的目标立刻开火！"

装甲部队行至大桥，在右侧悬崖上出现大量的火箭兵，朝桥上的装甲车攻击，马洛操纵军车上的重机枪迅速扫射清除他们，随后还会出现一辆坦克车，可以击爆它。好不容易冲过大桥，史威沃特破口大骂："真他妈的倒霉，不小心踩到狗屎堆里了，小命差点交待在这儿，伙计，让我们离开这鬼地方。"

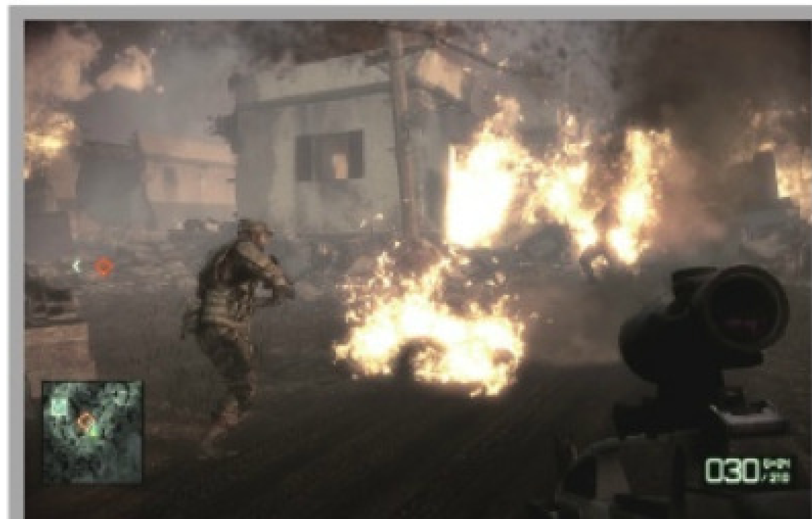
车队沿着盘山公路行去，往北走时经过一道隧道口，装甲师长官呼唤空中支援，将隧道口被炸塌了，装甲车队继续沿河岸行驶。往前遭遇敌军火箭兵和俄制伞兵战车的阻击，保持机枪的火力攻击，车队往右穿过河道摆脱敌人的追袭。前面能望到高处山腰的小村庄，不想接近的时候遭到火箭弹的轰炸，立刻下车躲到军车后面，用望远镜侦察火箭兵的位置，呼叫空中支援消灭他。

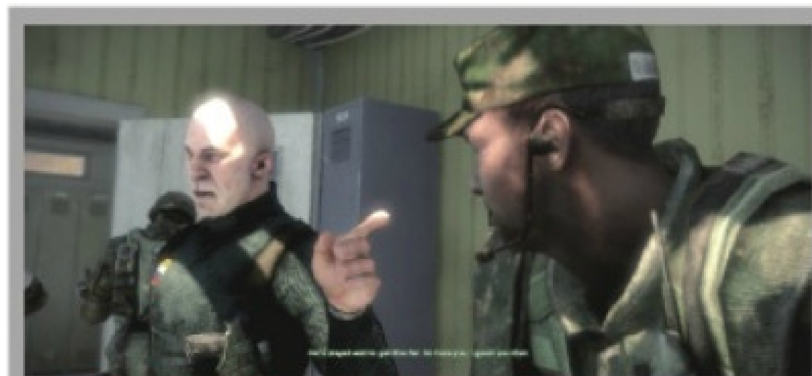
接下来要前往村庄抓捕基里连科，装甲师长官发来通讯："二组队员听着，南边的指挥部已经部署重火力轰炸基里连科所在的住宅区，你们赶快进村抓他吧！"史威沃特高兴的喊叫道："老子期待的高潮时刻终于来临，整天都在受这帮龟孙子的鸟气，这回总该让俺有点快感了吧！"和队友一道进入村庄，在炮火的轰击下，小村已经变成一堆废墟瓦砾，更有敌兵在火焰中痛苦的嘶嚎挣扎着。

进到一间小屋，外面有结队的敌兵吵嚷着经过，冲出去由背后扫杀他们。往前进入排水管道，杀到末端从竖梯爬上去。在屋子里找到了基里连科少校，这家伙正在翻阅文件，眼神里看不出有丝毫的慌乱："我知道……你们是不能杀我的。"哈格德上前一拳将他揍倒，夺过文件交给了史威沃特，史威沃特翻看着文件，嘱咐道："看紧他，动一下就开枪！"

基里连科从地上爬了起来，嘴角挂着不屑的笑意，道："动一下就开枪？你们不会那么做的。"哈格德用枪捅了捅他，喝道："你他妈的最好搞清楚状况！"这时中士走了进来，史威沃特汇报道："中士，这是份货运清单，公牛号货轮的。"他将文件递交给了中士，中士道："敌人很快会赶过来，我们得马上离开。"

正说话的时候，爆炸的气浪瞬间将队员掀翻在地，整间屋子被炸开了半边，当大伙爬起来时，基里连科已经逃得无影无踪。"那家伙跑哪去了？""不用管他，赶快逃出去！"大伙跑到屋外，四周燃起熊熊的烈火，一架直升机盘旋在上空，弗林的声音传过来："各位老兄，永无恐惧的幽灵骑士来了，我快被烤成肉干啦，谁给我点香烟啊……"


冒着炮火进入村庄搜索目标


终于抓到了基里连科，这家伙态度倨傲，振振有词

第九关 公牛号货轮
Sangre Del Toro

"我们也不清楚他的生死，嗯，希望这样吧！另外，说说货轮的事情。"直升机在阿塔卡玛沙漠中飞行，机舱里的中士和阿奎尔通话。"公牛号是巴拿马注册的货轮，1949年失踪于秘鲁海岸。""你知不知道他为何想得到那艘货轮，货轮上倒底有什么东西？还有为什么它会在沙漠？""是的，我不知道，既然他那么想得到它，里面肯定有我们要找的东西，得先行一步找到它。"


从直升机跳落沙漠，驾驶吉普往前面的绿洲调查

跳下直升机，弗林说道："兄弟们，我得赶快离开这个糟糕的地方，这里的空气实在太干燥了。"中士道："好了，我们在附近搜索一下，看看他们倒底在干些什么，快走！"

跳上吉普车前往前面的绿洲，在沙丘上找到一座监测站，帐篷里的扫描设备是用来探测公牛号的，得到它们的通讯频段。"真搞不懂，基里连科为何要找一艘破旧的货轮？"哈格德说道。史威沃特连线弗林："幽灵骑士，这里是二组，你能检查一下011频段？""好的，监测到三组信号，我把信号发出的地点标注在你们的电子地图上了。"接下来要找ABC三座监测站，顺序不分先后。每找到一座监测站，会留下一名队员来同步数据。

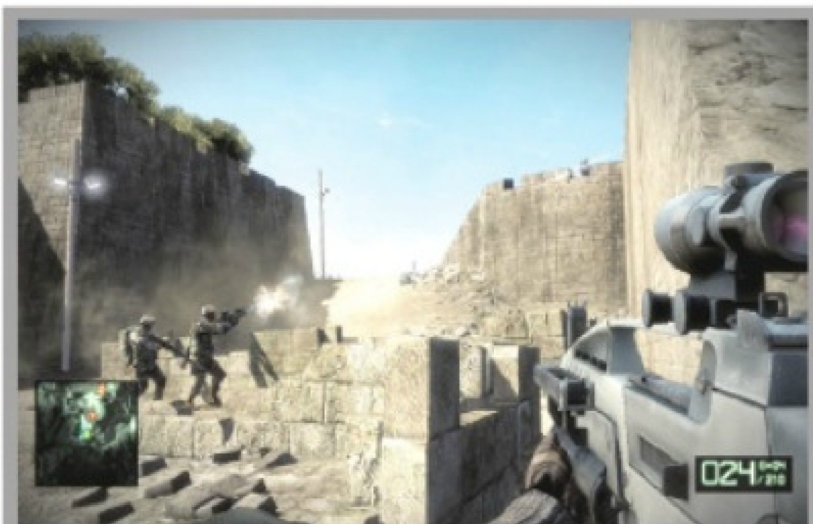
监测站Charlie：往地图西侧的



山脉行去，这里风沙弥漫，能见度极低，小心应付沿途的敌兵。沿着狭窄的谷道曲折行进，跳落到底部，这时发现前方悬崖上有四名火箭兵和机枪手，解决后沿谷道继续行走，来到一座古城堡废墟，攻至里面，发现敌军的武装直升机空降援兵。

这里的重点是解决空中的两架直升机，在两层平台都有火箭发射架和火箭筒。发射架所发射的火箭具有制导跟踪功能，不过它的转动很不灵活，而火箭筒可以灵活转动，不过命中率很低。两层平台各具优劣，高层视野开阔但容易遭受攻击，建议用底层的发射架来打。解决完两架直升机，跑过去调查监测站，史威瓦德用电脑同步数据。注意，在离开这里之前，确定身上带有一只火箭发射筒。

监测站Bravo：前往地图中部的城堡，从河道闸门潜入。前行不久望到一架直升机掠过，前面的桥上有敌兵跑动，清掉他们沿着干涸的河道继续走，从末端的石阶上去。来到城堡内部院落，敌方的武装直升机空降援兵，不要呆在门洞里，很容易被弹杀，往左侧的走廊藏身，伺机清掉庭院的敌兵。


攻夺沙漠西边的古城堡

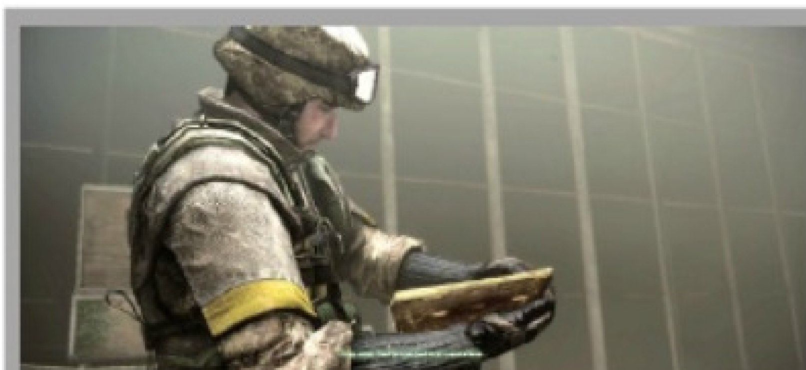

敌军的直升机在往庭院里空降援兵

进到庭院对面走廊，穿出去是一座小院落，沿楼梯到城墙，立刻清掉正面的敌兵，射爆他身后的油桶，然后往一侧的开阔地突围。清掉四周的敌兵后跑到右边补满弹药，确定身上有榴弹或火箭筒，然后再跑上正中的平台，这时一架武装直升机出现，立刻往回跑到门洞里，伺机用火箭弹将之摧毁。战斗结束，哈格德跑到监测站的电脑前同步数据。

监测站Alpha：前往地图东部的山镇，在镇口遭到突袭，这里很容易挂




射爆放废船甲板上的油桶，可以推动集装箱搭出一条通道


在公牛号货轮的残骸里找到有关极光行动的日记

掉。此时前方几栋屋顶有狙击手和火箭兵，左侧还有名穿吉利服的不容易发现，清掉这四名，开始的危机也就解除了。沿着街道一路北行，路上的狙击手和火箭手也很多。出镇乘吉普往前方悬崖的灯塔处行驶，途中的岗楼用炮轰掉。到灯塔附近徒步行走，中士会跑到监测站的电脑前同步数据。

在攻夺三座监测站后，得到第四座监测站的坐标，此时队伍中只剩下马洛一个人了。返回小镇时会遭遇阻击，找制高点用狙击步枪清除敌兵。赶到地图中部的监测站，使用电脑后经过四座监测站电脑的联合勘测，得到公牛号货轮的方位，驾车赶往地图的北部走，途中被一艘货轮残骸阻住去路，跑到一侧的沙坡，观察到甲板上有几只红色油桶，打爆它会引起货柜的移动，搭出一条通道。

开车冲过去残骸，往前是风沙迷漫的沙谷，能见度极低，听到敌人的嘶喊就停下来仔细判断方位，清除后继续走。前面是一艘巨大的货轮残骸，马洛钻进船舱进行搜索。先跳到下层，跑到左侧末端的舱室，走梯子到对面，从一只绿漆斑驳的小箱里翻出一本日记。

日记里记载远在1943年，日本就拥有了标武器制造技术，美军派出小队执行了一次代号“极光行动”的任务，期间所有的成员都死了，包括怀亚特、法兰第……马洛猜测那次行动是自杀式的，所有的伤亡都是计划中的一部分，或许美军迫切的想知道标武器的威力吧。

马洛在船舱中还拾到了一只铁罐子，和之前的那只赝品一模一样。原来二战时期，美军从日本缴获了标武器的核心部件，就是这只铁罐子，把它和这本日记一道装上了公牛号，准备运回美国，结果在半途中货轮失事了。

第十关 齐心协力
No One Gets Left Behind

直升机朝北方的蒙大拿州飞行，打算见到那里的阿奎尔再作打算。机舱内的队员们传看着那只铁罐子。中士说道：“这东西看起来没什么特别，它很重要吗？”史威沃特道：“我记得特洛伊战争就是因为一个女人而打起来的，而这个小东西就像是那个女人。”哈格德端详着手中的部件，喃喃道：“特洛伊、伊利亚特…不管怎么样，反正我们拿到了这个东西，现在得马上见到阿奎尔。”

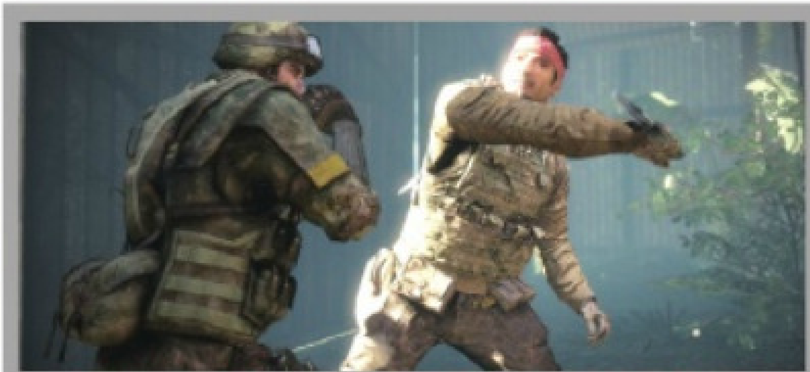
这时，一向嘻皮的弗林大叫了起来：“来了，这回是标枪反装甲导弹！”一声轰响后，机舱里剧烈的颠簸晃动，显然被导弹击中了！危急时刻，大伙跳伞逃生，马洛看到那只铁


机舱里，队员们传看着那只标武器的核心部件

罐子从机舱滚落出去，连忙纵身一扑将它牢牢的抓在手中……

落身到峡谷，马洛身上只有一支手枪。沿峡谷往西南穿行过去，进到一座农家小院，不远处传来零落的枪声。进小屋和史威沃特会合，拿到一支巴雷特M95狙击步枪，这种武器弹夹容量和填弹量都很小，近程没有战斗力，不过远程的威力尚可，在窗口


轰击追逐的敌军直升机


马洛在解救弗林的时候与一名匕首男肉搏

用它狙杀田地对面的敌兵。不久公路上出现一辆坦克车，迅速跑到院子里拿火箭筒，用它将坦克车轰毁。

穿过田野沿公路行去，穿过一道岩石峭立的峡谷，终于望到了中士和哈格德的身影。会合后，中士连线阿奎尔：“你们拿到那只罐子了吗？”“没错，不过我们的飞行员被捕了，我们不能丢下他不管。”“二组，你们的脑壳坏掉了，我们现在需要那只罐子，我们会派出部队营救那名飞行员的。”中士质疑道：“铁罐子？你怎么知道是铁罐子？你说过并不知道那艘货轮上有什么？”“二组听着，赶快把它送过来，我们没时间浪费了，完成任务是第一位的。”

“老大，接下来怎么做？”史威沃特问中士道。“我靠，我不知道你是怎么想的，我想现在该去解救那个被我们称为朋友的人。”

在崖边狙杀下面的敌兵，然后沿坡道下到营地，有的石壁上悬吊着战俘，释放他们可得到火力援助。用火箭筒轰毁出现的军车，操纵重机枪扫杀残余的敌兵。在营地末端有岗楼和重机枪手组成强大的交叉火力，由左侧绕到侧翼解决掉岗楼哨兵，然后扔手雷轰掉掩体后的机枪手。穿出这片营地沿栈桥和石道行进，在一座机库里找到被绑在椅子上的弗林，马洛上格毙一名敌兵，这时一名持匕首的敌兵和马洛肉搏，挣脱束缚的弗林抓起



一支手枪将他给干掉了。

拉起弗利，马洛望着他那张被打成猪头的脸，揶揄道：“记得你是佛教徒吧？怎么杀生啦？”弗林悻悻说道：“佛祖也会有三昧真火呢……”哈格德走过来塞给弗林一盒万宝路，弗林望着烟盒立刻忘掉了痛楚，颤声道：“好伙计，来得可真及时。”哈格德道：“别忘了，这玩意儿可是会致癌的。”

离开机库，大家驾驶魔托车沿崎岖的山道往南方行驶，马洛载着弗林跟在车队后面，吃了不少的灰尘和尾气。行至路障前下车，清掉前面营地的敌兵，由右侧小路绕过断桥到对岸。进营地，里面有几辆战车和火箭


轰击追逐的敌军直升机


没想到阿奎尔背叛了大家，准备和基里连科联手报复美国

兵，攻至上层找到机库，往右侧的山道行去，在停机坪找到一架直升机。

现在马洛操纵加特林机枪清除沿途的敌兵，包括山道上行驶的军用卡车、魔托车，山岸营地的岗楼和火箭兵，以及空中追逐的几架武装直升机，全部摧毁后抵达目的地和阿奎尔会面。

“这是你要的东西，下一步该怎么做？”中士把铁罐子交给阿奎尔，说道。阿奎尔却把手枪对准了中士，这时基里连科走了出来，拍着阿奎尔的肩膀，对众人说道：“我的这位朋友可是非常敬业的人，你们看，他多年来一直是我的死敌，但现在不是了。”阿奎尔失神说道：“这是因为……他们对我说谎……”

史威沃特道：“明白你的感受，我曾对你的身份做了一些调查，本来没什么特别的，但当你听到怀亚特的名字时就变得有些古怪了……你的本名叫詹姆士，你的父亲是一名突击队员，名字叫汤姆斯·怀亚特，在1944年的极光行动中丧生，你发现当年政府是派他去送死的，因此变得愤怒狂燥。”

“那个政府，是一个谎言家，不是吗？”阿奎尔悲愤的说道：“我能容忍很多事情，但政府为何要掩盖这段历史，欺瞒世人！”“你这个疯子，不论怎样，都不能用毁掉一个国家来泄愤。”中士上前骂道。“我不会这么做，但是他会！”阿奎尔指了指身后的基里连科。“同意！”基里连科走了上来，搂住了阿奎尔。一声枪响，阿奎尔倒了下去。

基里连科指挥手下朝四人开枪，此时空中传来马达声，弗林驾驶飞机赶来救应。“呜呼，幽灵骑士在此，看起来你们的谈判并不太顺利啊！”在直升机重机枪的扫射下，敌人死伤无数。

哈格德说道：“弗林，我们很好，我们得马上离开，整个世界等着我们去拯救。”弗林嘻笑道：“哈格德，谢谢你送我的烟，我的兄弟！”就在这时，一名火箭兵朝直升机发射了一枚标枪反装甲导弹，弗林再也无法躲开，直升机随即在空中爆掉……

第十一关 黑暗来临
Zero Dark Thirty

一路奔逃后，四人在丛林中歇脚，中士沮丧道：“我们居然把标武器的核心部件送给了俄国人，这该怎

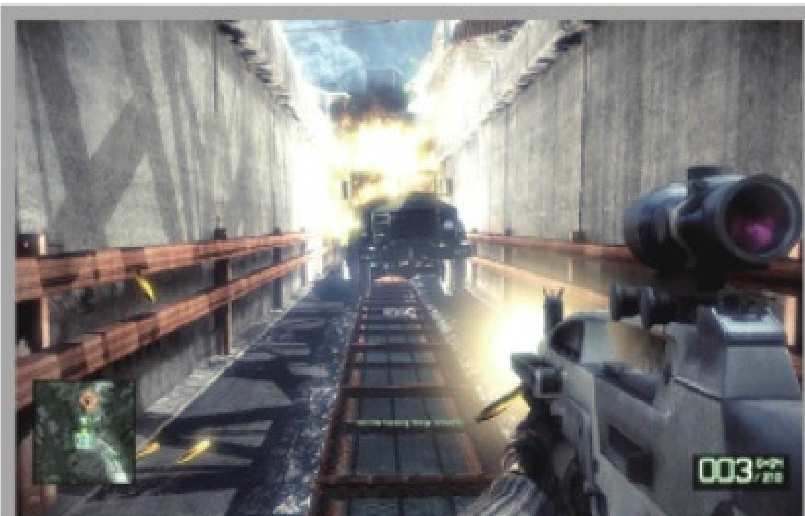
么办？”正说着，前方出现一名巡逻兵，他的话机里传来通讯：“事情有了变化，上校去了港口，届时美国人会毫无设访的迎接一场灾难……”马洛拔出匕首上前解决掉他，一行人不敢再做停留，连忙下山往港口方向行进。这时，空中响起滚滚雷声和低沉的轰鸣声。

山脚是一座小镇，先狙杀屋顶的重机枪手，然后下去清理街道，重机枪手发榴弹轰杀。往前望到山城和河岸城市的浓浓烟火，敌人已经展开疯狂的袭击了。这时会遭到敌军迫击炮的轰击，当炮弹逼近时迅速找掩体藏好，利用炮弹轰击的间歇往前面的河道奔跑。

沿着河道往北方行进，清掉大楼上的伏兵，接着会遭遇到数次敌人的冲锋，岸上的战车用榴弹或火箭筒炸毁。往前看到两架直升机空降援兵，由洞口进入排水道，左转不要冲得过急，敌人会扔闪光弹冲进来，距离很近，退后扫杀。穿出水道往右遭遇埋伏，先扔几颗手雷轰一下再打，前面横着一条水流湍急的水渠，踩着水泥管道过去。往前进入狭窄的河道，一辆燃烧的汽车猛冲了过来，全速射击将之爆掉。这时，空中再次拉响低沉的轰鸣声，给人们的心里造成压抑和紧迫的感觉。


利用掩体躲避敌军迫击炮的轰击


由河道里的洞口进到排污水道系统


一辆燃烧的汽车猛冲了过来

来到河岸，透过望远镜看到机场停有一架白色飞机，似乎在发散着热量。此时前方的城市已经被一团浓烟笼罩，浓烟急剧扩大，一道白光闪现出来，四人连忙卧倒在地。白光如同飓风扫射过去，空中的直升机纷纷坠落，前面灰暗一片变成一座死城……“我想，他们是在测试标武器。”史威沃特说道：“标武器就在那架飞机里。”

大伙见识到标武器的威力，难免心灰意懒，在马洛的劝说下，终于振作精神准备去解决掉这次空前的危机。

第十二关 劫机
Force Multiplier

进入火车站，周遭尘烟四起，空中乌云蔽日。沿路清除右侧出现的敌兵，往前还会有敌兵从正面冲锋过来，解决后往右进到屋子里，守在墙洞或窗口清敌，由梯子爬上天桥，望到机场跑道上缓缓启动的白色飞机，哈格德认出这是苏制的安托诺夫“梦想式”运输机，也是目前世界上最巨型的飞机，可以运输253吨的货物。对付如此巨大的家伙，任何武器都不能胜任，看来只有劫机一途了。穿过下水道由末端的竖梯爬上去，在飞机起飞前跳上尾部的货舱……


标武器就在这架号称世界最巨的运输机——安托诺夫“梦想式”上

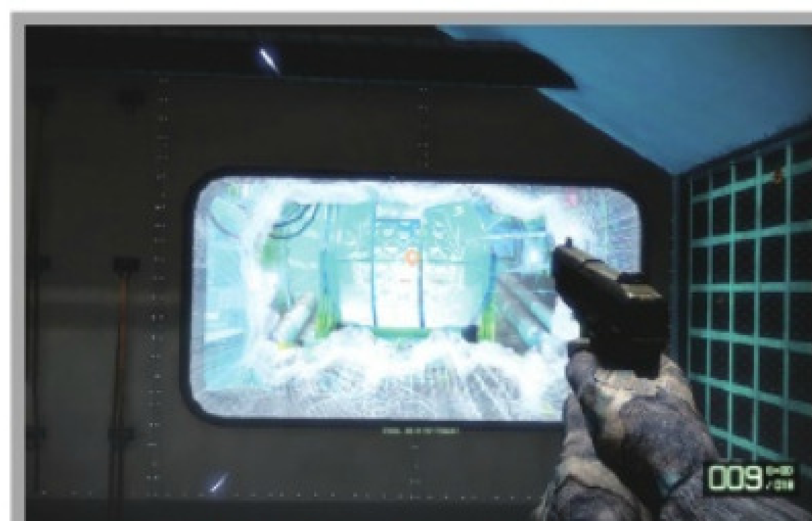
第十三关 空中货机
Airbor--ne

在开始迅速冲上去用匕首杀掉一名敌兵抢到枪械，另一名匕首男冲了过来，退后射杀。到末端上楼梯，找补给箱处补满弹药，逐间货舱清敌，最后来到放置标武器的舱室，发现这里的防护坚固，除非用炸药破开墙壁才能进去，于是一行人前往驾驶舱。

上楼梯到客舱，逐间清敌后到驾驶舱，来到驾驶舱没有发现基里连科的踪影。“该死的基里连科在哪？”中士道。史威沃特道：“我们现在离德克萨斯州还有130公里，很快就到，快没时间了。”这时广播传来基里连科的声音：“先生们，对于你们做出的贡献，我深表感激，请分享最后的愉快时刻。”随后响起轰鸣声，标武器已被启动。

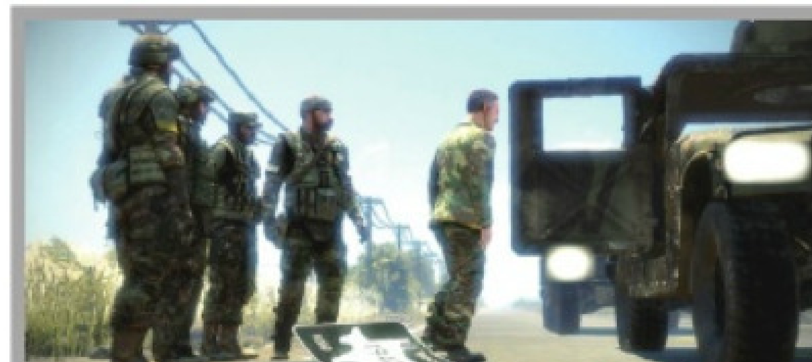
返回武器舱，用炸药炸开防弹玻璃，马洛开枪射爆运转中的标武器核心，随着一道白光闪耀，运输机被炸成两截。队员们连忙往机舱门外跳出去，这时基里连科冲过来抢过马洛的降落伞背包跳了下去。


用步枪清除货舱里的敌人


开枪摧毁屋子里启动的标武器核心

马洛纵身跃出机舱，望到下方的史威沃特正和基里连科抢夺背包，降至临近用手枪将基里连科解决掉，史威沃特将背包递送过来……

众人降落到了德克萨斯州，哈格德为回到家乡手舞足蹈，兴高采烈。死里逃生后，大家开始规划着将来的行程。哈格德道：“我们应该庆祝狂欢一下，我知道有个地方，你们肯定会喜欢，那里有位姑娘叫香塔尔……”就在这时，一辆军车驶到众人的身边，伯瑞伍德上校下车宣布道：“我代表美国政府向你们表示衷心的感谢，现在，我很遗憾的宣布一件事，你们哪都不能去，全部给我归队，因为俄国开始侵略美国了！”


好梦不长，伯瑞伍德赶来宣布大家立刻归队的通知

“不可能，我们刚刚摧毁了他们的标武器，侵略结束了，长官。”哈格德辩解道。

伯瑞伍德道：“我说的不是这里，是阿拉斯加州……”

“真他妈的是乐极生悲。”哈格德怔在当地，喃喃说道。P

求生之路2

为什么要玩这款游戏

此系列是恐怖题材的射击生存游戏，敌人是被疫病感染变异的人类，而不是以往游戏中经常出现的僵尸。游戏中感染者的种类繁多，武器道具也花样百出，战斗时非常注重团队的协作配合能力。和前作一样，玩家要和其他的三位幸存者角色合作，一起逃离被疫病感染的城区，途中会发生各种的危机事件，等待着你去着手解决。本作在保留前作的三种模式外，还增加了“清道夫模式”和“写实模式”。

这部游戏最能调动玩家兴奋神经之处，是无处不在的紧张感和压迫感，面对各种类型的感染者，各种突发事件，必须寻找合适的解决之道来逃出生天。战斗中要英雄主义往往不会活得太久，团队的紧密配合才是长久的生存之计。



■辽宁 枫红一刀流

极品 总评 9.0

制作	Valve Software
发行	Electronic Arts
类型	射击
语种	英文
游戏性 Gameplay	9.7
上手精通 Difficulty	9.2
画面 Graphics	9.6
音效 Sound	9.2
创新 Creativity	8.5
剧情 Story	8.0

操作键位：

移动：WSAD	机枪扫射：AD	走/慢移：Shift	跳跃：空格
下蹲：Ctrl	射击：鼠标左键	推开敌人：鼠标右键	使用瞄准镜：鼠标滑轮
填装弹药：R	显示玩家分数：Tab	选择主武器：1	选择手枪：2
选择炸药：3	选择急救用品：4	选择止疼药：5	切换武器：Q
使用道具：E	手电筒：F	Spray徽标：T	截图：F5

幸存者介绍
THE SURVIVORS

尼克
男
年龄：35岁
职业赌徒和骗子

NICK
THE GAMBLER

经常身穿看似价值不菲的白色西装，风度翩翩，笑容迷人，实际却是浪迹于城市之间的职业赌徒和骗子，钓鱼赚钱是他的生存方式。多年的江湖生涯使他总结出两条经验：不要相信任何人，任何事情的考量都以自身的利益为中心。然而在经过这座城市时身陷感染者的包围之中，为了生存，他必须和其他的三名幸存者结成同盟来寻找逃生之路，同时也必须学会信任他人。



罗谢尔
女
年龄：29岁
电视台场务助理

ROCHELLE
THE PRODUCER

喜爱音乐的她，同时是地方电视台新闻节目的初级制作助理，具体工作也就是干些端茶倒水之类的琐事。当疫情爆发的时候，全体制作小组都身染疫病，只有她逃了出来，尝试利用随身携带的相机和笔来记录这座城市灾难背后的点滴。



教练
男
年龄：44岁
高中橄榄球教练

COACH

身强体壮，食欲旺盛的他，曾是高中橄榄球教练，然而一次意外事故使他膝盖受伤，从而结束了他的职业生涯，成为一名校园的巡防员。当城市遭受疫病侵袭后，他遭遇其他的三名幸存者，成为最可靠的防守队员。尽管他不擅长奔跑和跳跃，但他的蛮力足以应付任何强大的进攻者。



艾理斯
男
年龄：23岁
汽车修理工

ELLIS
THE MECHANIC

他是一名充满激情的汽车修理工，他的高超汽修技术得到客户的交口称赞，经他之手的汽车很少有旧病复发的。在周日他正和母亲享受午餐，突如其来的感染者破坏他的家庭和美好的生活，现在他将全部的精力都放在如何应付这些可恨的感染者上。



感染者介绍
THE INFECTED

普通感染者（Common Infected）



最常见的感染者角色，他们有失神的眼睛和苍白的皮肤，体质不强壮，但数量众多，擅长攀援。大多时候，他们徘徊游荡在场景之中，一般用手枪解决他们就足够了，用以节省长枪的弹药。他们容易受到光和声音的刺激，或者胆汁的吸引，一旦被惊扰，他们会倾巢而出，蜂涌而至，如果幸存者手中没有武器的话，后果将是非常可怕的。

对付潮涌的普通感染者，选择有利的地形很重要，狭窄的走廊比较不容易陷入围攻，或者跑到空房间里防守，留出足够的距离做为缓冲带，朝着门口出现的敌人射击。如果自己懒得动手，可以退到队员的身后，让他们首当其冲。至于武器，依战斗距离而定，近程的枪械首选霰弹枪，威力强大且有群杀效果，就是携弹量有点可怜。近身的话就选肉搏武器，象忍者刀这样的武器出招也很快，链锯更是剖瓜切菜般的利落快捷。

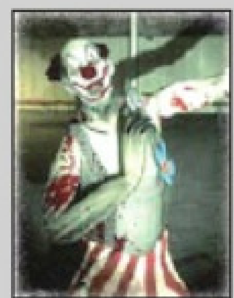
职业普通感染者（Uncommon Infected）

这一系列感染者有都其特殊的防护或攻击技能，每种只会在特定的战役关卡中出现。



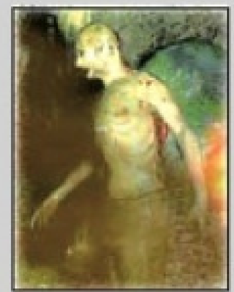
1.生化防护衣感染者（CEDA Agent）

这种感染者只会在“死亡中心”的战役中出现。他们身穿绿色全封闭的生化防护衣，其他属性和普通感染者没什么两样，只是对火焰 伤害免疫，因此在他们身上不必浪费燃烧瓶。另外，这种感染者还会随机掉落胆汁炸弹。



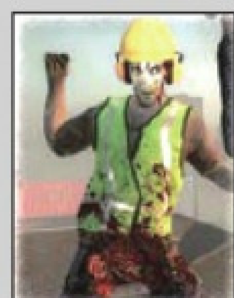
2.小丑感染者（Clown Infected）

这种感染者只会出现在“黑色嘉年华”战役。他们戴着小丑面具，穿着条纹裤子，在走路时靴子会发出吱吱的响声，吸引其他的感染者发动攻击，因此在发现他们的身影时得优先清除，以免招引来更多的感染者。和小丑近距离接触时，可以用手捏掉他们的鼻子。



3.泥人（Mud Men）

这种感染者只会出现在“沼泽激战”战役。他们通常藏身在沼泽地的泥浆里，尽管只会爬行，但动作极其敏捷，如果幸存者被他们击中，脸上会被喷溅上泥浆，短时间内视野受到影响。



4.建筑工人感染者（Construction Worker Infected）

这种感染者只会出现在“暴风骤雨”战役。他们戴有工程头盔，不会听到土制炸药的声音，诡异的是也不会受到胆汁炸弹的吸引，格斗武器较难伤害他们的头部。



5.防暴警察感染者（Riot Infected）

这种感染者只会出现在“教区”战役。他们身穿全套的防暴衣，身上的护甲能抵御链锯之外的所有武器的攻击，背后是他们的弱点所在。他们有时会携带警棍，杀死后可以拾取使用。

特殊感染者（Special Infected）

这一类感染者都是Boss级别的，自身拥有独特的攻击方式。



1.炸弹魔（Boomer）

生命值：50

他身材臃肿，步履沉重而迟缓，最具特点的是他那只巨大的胃囊，里面装满了胃液和瓦斯。攻击方式是朝幸存者喷吐浓稠的黄色呕吐物，中招的幸存者会有几十秒的目盲时间，视野是一片模糊的黄绿色，身上的呕吐物会吸引附近感染者疯狂的攻击。

炸弹魔的弱点也在他的大胃，使得他的行动力受到牵制，并且他也不能直接对幸存者够成什么伤害。在中程距离的时候射击他的腹部，能够一弹毙命，炸出一蓬血雨，但在近距离的时候，若是不小心射爆他，喷溅而出的胆汁迅速沾染到幸存者身上，它的作用和呕吐物一样，这往往是团灭的前兆。

战斗策略：炸弹魔出现时能够听到他的喘息声和胃里的咕咕声响，这时切到远程武器，确定所有队员都远离他的身周再开枪爆掉。当炸弹魔近身时，将他推到一定距离或甩开他再射击，注意他的肚皮很薄弱，不要频繁的推搡，否则仍会爆掉。

如果被呕吐物沾身，迅速冲到炸弹魔的身边将他打爆，或者跑到有墙壁的地方背靠站好，换格斗武器殴击围攻的普通感染者，战斗期间随时变换攻击方向，以降低遭受的伤害。如果有队友被呕吐物沾身，最好朝其它地方扔胆汁炸弹或土制炸药来转移感染者的注意力。



2.暴冲者（The Charger）

生命值：600

他是身穿吊带工作服的大块头，右臂庞大强劲，而左手却细小萎缩。他会发出低沉的吼叫声迅猛的冲向幸存者，将幸存者抓起并一直向前冲，直到撞到墙壁或障碍，若是仍无人救援，它就会把抓住的幸存者持续砸击地面至死。如果在他冲撞的直线上有其他的幸存者，那些幸存者会被冲飞。象在小巷等狭窄空间里，他很容易撞飞整个团队。

战斗策略：当暴冲者出现时会发出咆哮声，这种声音很容易分辨，这时循声找到他出现的地点，这时避免站在空旷的地方，或者站在天台的边缘等，这样很容易被撞飞。最好找一面墙或汽车站着，在他冲过来的时候开枪扫射，同时迅捷的横移躲闪，他只会冲直线，在撞到障碍后转身的速度是很慢的，几乎没什么风险。距离够用并及时攻击的话，往往能在他近身之前杀掉。

在穿越狭窄小巷的时候一定要小心，他往往会在这种局促的地形里发动攻击。在暴冲者发动攻击之初，

尽量使队友拉开距离，避免被他象撞保龄球那样伤到多人，最多也只让他抓到一个人。一旦他抓到一名队友进行冲撞，迅速绕到他的身侧或身后集中火力打他的头，很容易将之毙命。



3.狩猎者（The Hunter）

生命值：250

穿着灰色连帽衣衫，擅长攀援和爬行，他的动作如同猿猴般灵敏迅捷。当他偷袭幸存者时，会附在身上双爪发动持续的攻击直至幸存者死亡，除非队友能及时救援，这对单独行动的幸存者来说是非常凶险的。

战斗策略：狩猎者的突袭往往在一瞬之间，被攻击的幸存者几乎没有时间反抗和闪躲，因此要时刻紧密团结在队友身周，在遭受突袭时得到及时的救应。

发现狩猎者的身影，远程就用长枪来射，等他近身的瞬间朝一侧横移来避开扑击，和躲避暴冲者的直线冲撞一样。在他近身时也可以切换到格斗武器，用打棒球的方式来给他致命一击吧。若队友遭到扑击，远程就用枪击来爆头，近程就换格斗武器来打，确保不会伤到队友。



4.骑师（The Jockey）

生命值：325

骑师是一种严重驼背的感染者，经常发出磔磔怪笑。他身材矮小，拥有极好的弹跳力，动作如狩猎者般敏捷。当他跳到幸存者的头顶，双手对幸存者发动持续攻击，同时驾驭幸存者跑到远离队友的偏僻处，此时幸存者无法自救，除非有队友开枪将后背的骑师打落。

战斗策略：远离队友是极其危险的事情，一旦被他骑上，会被驾驭跑到障碍物后或偏远的地方，若再碰响汽车警报什么的，很容易被引来感染者群殴致死。在被操纵的时候不要惊慌，尽管此时不能开枪，但可以用方向键来尝试减缓奔走的速度，这样能为队友的救援争取一点宝贵的时间。骑师虽然弹跳力惊人，动作也异常的迅猛，但弹跳的距离毕竟是有限的，若能及时后退躲避，还是能够使之扑空的。

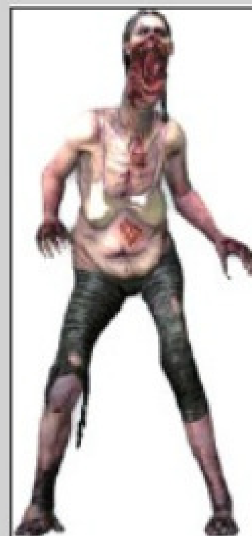


5.烟鬼（The Smoker）

生命值：250

他的前胸生长着巨大的瘤体，其特点是50英尺长的舌头，能将幸存者卷住并拖拽到身畔进行攻击，途中若有障碍物，则会将幸存者勒在障碍物上直至窒息。被长舌卷住时幸存者若面对烟鬼，有短暂的时间杀死它或打断舌头逃生，如是背对则无法进行自救，除非附近有队友救援。烟鬼被杀掉后会释放一团深绿色的烟雾，烟里的幸存者会被呛得咳嗽，暂时丧失说话能力，同时烟雾也会对视野造成一定的影响。

战斗策略：这种怪物是非常强悍的家伙，经常躲在屋顶、墙后伺机吐舌偷袭，他那标志性的长舌很容易暴露他的藏身之所，看到舌头就顺藤摸瓜，朝舌头的来处开枪就是了，他的生命值和普通感染者相仿，很容易清理。如果时间来不及，就换格斗武器来摆脱舌头的纠缠，再换枪械打本体。若烟鬼缠住队友，营救的方法是射杀本体，或者用格斗武器打断卷紧的舌头。当烟鬼的攻击失败，本着杀敌务尽的原则一定要优先清除，避免他再度发动攻击或给其他队友造成麻烦。

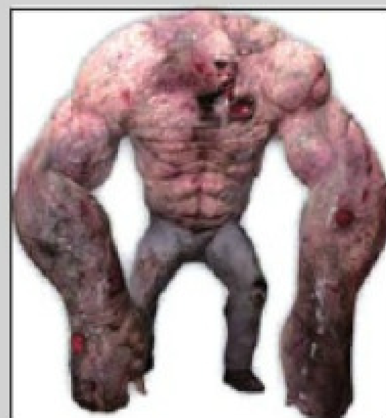


6.喷吐者（The Spiller）

生命者：100

她拥有女性的外形，下垂的胸部和干瘪肚囊，她的嘴部张得很大，不断的流淌着绿色的液体，经常发出尖锐凄厉的叫声。她的攻击方式是朝地上吐出一只球状物，落到地上会蔓延成一滩绿色的酸液，大致会持续6秒的时间，站在上面的幸存者会持续掉血，打死她也会在地面渗出一滩酸液。

战斗策略：若听到她的尖啸声就意味着马上要发动攻击了，这时迅速扫视四周的屋顶、阳台、门口，在发现她的第一时间优先清理掉。若看到她吐出一只球体的时候迅速跑开几米远，避开酸液的腐蚀。她的体质和普通感染者一样，在她喷吐的酸液后要迅速射杀，以免她发动后续的攻击。



7.坦克（The Tank）

生命值：3000–8000

身形魁梧的石头巨人，在它出现的时候能听到独特的音乐，远远就能听得到它愤怒的咆哮和雷鸣般沉重的脚步声，地面随之产生微微的震动。它的破坏力极强，远程能投掷巨大石块或汽车，被砸中的幸存者会产生短暂的僵直，近程则是冲撞和抓住幸存者挥砸地面。

战斗策略：当坦克出现时不要害怕，它的行动速度是相对迟缓的，在远距离的时候一边躲避投掷物，一边朝它扫射，同时脚下毫不停留的朝后面撤退，这样它就不会追上你了。在中程距离的时候，不妨扔只燃烧瓶或油桶，它的弱点就是怕火，30秒的时候足以减掉它的血量。当它追至近身时，建议换有着很高近程伤害的霰弹枪，绕着它的身周打，最好中间隔着树木、花坛之类的障碍物，注意不要隔那些汽车、圆木、垃圾箱之类的东西，它们会成为坦克拿手的武器。

战斗期间受伤的话，在甩开坦克的前提下应及时治疗，有药包和止痛药就不要吝惜，如果伤势严重，不妨让队友去打它吸引仇恨，它会改变攻击的目标。另外，战斗时千万不要站在建筑物的边缘，以免被它冲飞到十万八千里的地狱里去。



8.女巫（The Witch）

生命值：500–1000

她是披头散发的伤心女子，不知是由于丢失了孩子还是遭到丈夫的背叛，总是悲伤失声的啜泣，凄恻的哭声能传出很远的距离。一旦惊扰到她的话，后果是非常严重的，她会疯狂而迅捷的扑上来展开强力攻击，她的力量大的惊人，能在数秒之内将幸存者格毙当场。

战斗策略：她在夜晚的时候会坐在地上哭泣，而在白天则会四处漫步。灯光、枪声都能骚扰到她，在发现她的时候，尽量保持低调，把手电筒关掉，尽量不要开枪，远远的绕开她就可以了。

武器介绍

一、主武器

1.自动式霰弹枪（Autoshotgun）

伤害	高	精确度	低	填弹速度	慢	弹夹容量	10	射速	高
穿透力	高	射程	短	射击模式	自动	携弹数量	90	改良	SPAS



具有强大杀伤力的暴力枪械，尤其对付近身的感染者，一弹群杀，血肉模糊，在狭窄的屋子或走廊里能发挥更大的效用，能够喷杀扇面范围内的敌人。它的弱点是中远程的精确度和携弹量及弹夹容量的不足，并且填装弹药非常耗时，空闲时多按填弹键，否则容易陷入被动。弹夹空的时候可以先填弹，再推开近身的敌人，然后中止填弹开火射击。

2.特殊用途自动式霰弹枪（SPAS Shotgun）

伤害	高	精确度	低	填弹速度	中	弹夹容量	10	射速	高
穿透力	低	射程	短	射击模式	自动	携弹数量	90	改良	–



它是自动式霰弹枪的改良版，填装速度提升，伤害力有所削弱，保留了单发填装的功能，并且随时可以中止填装。霰弹枪对付特殊感染者有很好的杀伤力，如坦克和女巫等等。由于携弹量的限制，在对付单独的感染者时，还是建议用手枪或格斗武器来节省弹药。

3.铬合金霰弹枪（Chrome Shotgun）

伤害	中	精确度	低	填弹速度	慢	弹夹容量	8	射速	低
穿透力	低	射程	短	射击模式	单发	携弹数量	56	改良	Pump



尽管是单发射击，无论对付普通感染者，还是特殊感染者都有很强的杀伤力，伤害范围大，无须追求瞄准的精度。填弹最好配合步伐的移动，攻击时上前，填弹时后退，如此循环。弹夹容量过小，养成频繁填装的好习惯。

4.泵动式霰弹枪（Pump Shotgun）

伤害	高	精确度	低	填弹速度	慢	弹夹容量	8	射速	低
穿透力	高	射程	中	射击模式	泵动式	携弹数量	56	改良	–



是铬合金霰弹枪的改良版，在伤害和精确度方面有所提升，杀伤范围也较其它的霰弹枪更大，并支持单发填装弹药。它是极具侵略性的暴力武器，对付坦克、暴冲者、女巫这些强悍的特殊感染者很有效率，当然使用时也要注意队友的安全，由于杀伤面较大，很容易误伤。

5.猎枪（Hunting Rifle）

伤害	高	精确度	很高	填弹速度	很慢	弹夹容量	15	射速	慢
穿透力	高	射程	远	射击模式	半自动	携弹数量	150	改良	狙击步枪



带有瞄准镜的长枪，拥有难以置信的精确度，是远距离攻击的利器。它射出的子弹有不错的穿透效果，可以一弹击杀直线内的几名感染者，不足之处是缓慢的射击和填弹速度，因此在狙击时最好有队友在身边掩护。

6.军用狙击步枪（Military Sniper Rifle）

伤害	高	精确度	高	填弹速度	中	弹夹容量	30	射速	中
穿透力	高	射程	远	射击模式	半自动	携弹数量	180	改良	–



这把枪是猎枪的改良版，提升了射速，弹夹容量和携弹量也有所提高，是游戏里最为精准的枪械。在任何难度都能对普通感染者一弹击杀，不必刻意的追求爆头。对付象坦克、女巫这样的Boss级感染者，狙头是不错的策略。同样，它的弱点在于近战上，填装和射速都太慢，影响清场效率。

7.微型冲锋枪（SMG）

伤害	低	精确度	中
填弹速度	快	弹夹容量	50
射速	很快	穿透力	低
射程	中下	射击模式	自动
携弹数量	650	改良	消声



这把枪单发伤害低，连射速度很高，中程精确度还不错。用这把枪得注意弹药的损耗，尽量站在队友身旁以守代攻，少使用连射，采用蹲姿并将准星固定在一个高度，等感染者跑到适当距离再开枪爆头。由于它的伤害力太低，在近程对付潮涌的感染者时容易陷入困境，这时建议换格斗武器吧。

8.消声微型冲锋枪（Silenced SMG）

伤害	低	精确度	中
填弹速度	快	弹夹容量	50
射速	快	穿透力	低
射程	中	射击模式	中
携弹数量	650	改良	–



是普通微冲的改良版，射击发出的声音很小，不会过多的吸引感染者的注意力，适合一些秘密潜入的行动，比如有女巫游荡的场景，能够避免惊扰到她。

9.突击步枪（Assault Rifle）

伤害	中	精确度	高
填弹速度	快	弹夹容量	50
射速	高	穿透力	高
射程	远	射击模式	自动
携弹数量	360	改良	–



尽管伤害一般，但它的射速和精确度都很高，弹夹容量也很可观。相对于霰弹枪的近程破坏和狙击步枪的远程伤害，它是一种多功能步枪，在任何的距离环境都有稳定高效的发挥，既使在远距离攻击的时候也能保证很高的准确度。

10.沙漠步枪（Desert Rifle）

伤害	中	精确度	中	填弹速度	中	弹夹容量	60	射速	中
穿透力	中	射程	中	射击模式	三连发	携弹数量	360	改良	–


是突击步枪的改良版，属性比较中庸，优势在于中程的射击上，一次三连发，其伤害力不输于猎枪和霰弹枪，并且有精度上的优势，对付坦克这样的悍敌也是能够胜任的。

11.AK47

伤害	高	精确度	低	填弹速度	快	弹夹容量	40	射速	中
穿透力	中	射程	中	射击模式	自动	携弹数量	360	改良	–


AK47是伤害力较高，在普通难度下对普通感染者能够一弹必杀，而专家级别则需要两发，对付坦克这类强怪也是比较顺手的武器。它的弱点在于稍差的精确度，有条件就采用蹲姿和点射来弥补不足。

12.榴弹枪（Grenade Launcher）

伤害	很高	精确度	低	填弹速度	很慢	弹夹容量	1	射速	很慢
穿透力	–	射程	远	射击模式	单发	携弹数量	30	改良	–


强势暴力的重武器，一发榴弹可以炸掉一群的感染者，并且射程可以及远，对付血厚的Boss也有着卓越的杀伤效果。它的弱点就是不能在近程或在狭窄的空间发挥效用，其范围攻击比较容易误杀队友。还有这把枪在游戏中的出现机率很少，弹药的补给也是个问题，普通的弹药补给点对它是无效的。

一、副武器

1.手枪/双枪（Pistol / Dual Pistols）

伤害	低	精确度	中	填弹速度	快	弹夹容量	15/30	射速	中
穿透力	低	射程	中	射击模式	半自动	携弹数量	无限	改良	Magnum


它是玩家在游戏中最初始的武器，弹药无限，射速也不错。它是随时都带在身上的，不会丢失，使用的前提是身上没有携带任何的格斗武器。在双持后，弹夹容量提升为30，并且射速会有所提高。手枪的伤害有限，采取蹲姿爆头是不错的策略，由于它的弹药无限和不错的中程的表现，适合与霰弹枪、狙击步枪这类伤害巨大，但弹药有限的武器搭配使用。

2.马格南手枪（Magnum Pistol）

伤害	高	精确度	中	填弹速度	中	弹夹容量	8	射速	中
穿透力	中	射程	中	射击模式	半自动	携弹数量	无限	改良	–


这把枪在伤害力和穿透力上有所增强，其单发的威力在远近距离都有卓越的表现，在游戏初期没有拿到主武器时是最强的枪械了，它很适合和狙击步枪、突击步枪这类中远距离的武器搭配，以弥补近战杀伤的不足。

4.链锯（Chainsaw）


是一种增强的格斗武器，伤害和攻击频率都极高，对付潮涌的普通感染者可以象割稻草般恣意屠杀，身前一片血肉横飞，甚至可以秒杀女巫这样的Boss，不足之处是油量有限，在使用前注意和感染者的距离，以减少无谓的油量损失。


击爆油桶可以阻击成群感染者的冲锋


遇到坦克不要慌，边退边射击它的头部


飞奔的暴冲者会抓起一名幸存者继续冲撞


被胆汁沾染的幸存者全身泛黄，会吸引感染者的攻击

3.格斗武器（Melee Weapons）



主武器的弹药都是有限的，为了弥补这方面的不足，格斗武器应运而生。格斗武器种类繁多，每一种都有其独特的性能。比如电吉它速度较慢，攻击范围广，有一定的必杀率；忍者刀的速度快，但伤害略低；消防斧速度和伤害兼具，同时对女巫这种强悍的感染者有一击必杀的机会；平底锅攻击速度快，兼具击退性能，只是打击面有限……所有的格斗武器占有副武器格，在倒地状态会自动切换回手枪。

格斗武器对付普通感染者有效，大部分有群伤性能，不过对付某些如暴冲者、坦克这类Boss级感染者是无效的，这时推荐使用主武器来打。在使用电吉它这类挥舞较慢的武器时，尤其当感染者近身时，可先后退将他们推开，再使用格斗武器殴打。在战斗时随时注意看屏幕的箭头提示，身侧或后面有敌人的时候，及时调整方向。

武器增强道具

下面三种道具可以增加武器的性能（除了格斗武器），每次身上只能背一种。它们和药包占用同一道具格，建议拿到后立刻使用，以留出位置放药包。

1.爆炸弹药盒（Explosive Ammo Pack）



使用后在下一弹夹容量的弹药使用时附加爆炸效果，产生类似于榴弹的杀伤力，对附近的感染者也会造成一定伤害，对付坦克这样的强悍对手很有效用。

2.燃烧弹药盒（Incendiary Ammo Pack）



使用后在下一弹夹容量的弹药使用时附加灼烧效果，产生类似于燃烧瓶和油桶的杀伤力，对附近无论是普通还是特殊感染者全体有效。

3.激光瞄准器（Laser Sight）

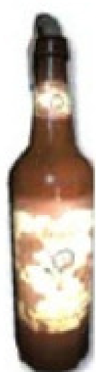


此道具不用背负，使用后立刻在所持的主武器上生效，手中所持的枪械多出一道红色光束，使精确度略有提升。

投掷道具

共有燃烧瓶、土制炸药和胆汁炸弹三种道具，它们每次只能拾取一种，占用一个道具格。

1.燃烧瓶（Molotov）



是有效的清场道具，在三种投掷道具中，它的伤害性能是最强的。在面对潮涌的感染者时，往敌群里扔一只燃烧瓶，或者将它扔到感染者的必经之路上，很快的将他们陷入火海之中，那场面是相当的壮观。燃烧瓶对付坦克、女巫这样的特殊感染者也很有效，但在扔的时候注意队友的位置，它同样会对幸存者造成伤害

燃烧瓶在水里是难以发挥功用的，比如在沼泽这样的环境里。还有某些特别感染者是对火焰伤害免疫的，比如死亡中心战役里的生化防护衣感染。



紧密团结在队友周围才能及时救应，避免悲剧的发生

2.土制炸药（Pipe Bomb）



这种道具有吸引感染者的特性，扔出去后会闪烁发光，发出哔哔的声响来吸引附近的普通感染者围观，在5—10秒之后会爆炸，周围的感染者被炸得血肉横飞。戴有头盔的建筑工人感染者，所有Boss级别特殊感染者不会被声光所吸引，但被炸到的话不死也会晕掉，只是这种状况发生的机率极少。

3.胆汁炸弹（Bile Bomb）



它是转移感染者注意力的道具，和炸弹魔的胆汁功效是一样的，扔到地上会蔓延出一片绿色液体，能吸引附近的感染者过去，持续时间15—20秒之间，利用这段时间可以逃跑，也可以对感染者进行肆意的屠杀，比如扔只土制炸药或瓦斯罐过去轰一下。在死亡中心战役中杀死生化防护服感染者会随机掉落，各个场景中也有机率刷出。

往特殊感染者身上扔一只胆汁炸弹，普通感染者会涌过去进行攻击，是让敌人自相残杀的好办法，尤其对付象暴冲者、坦克和女巫这些有超多血量的Boss时不妨一试。

爆炸道具

在游戏场景中可以寻获下面的三种爆炸道具，拾取它们的时候不能使用任何武器，将它们布署在战斗有利的位置，当感染者出现时射击引爆，可对敌群造成范围伤害。如果你愿意，也可以将这些道具带进关卡终点的安全屋里，这样在下一关卡就可以使用它们了。

1.油桶（Fuel Can）



它被射爆时会将火焰蔓延开来，伤害的范围要超过燃烧瓶，并且在使用上也较燃烧瓶要安全，可以被放置到任何的地点，再跑到远远的地方引爆。不足之处是在搬运时容易受到攻击，并且在水里也不容易燃烧。

2.瓦斯罐（Propane Tank）



瓦斯罐被射爆时会产生相当强的破坏力，效果类似于土制炸药，对附近的感染者造成群伤效果。在引爆时不要让队友靠它太近，一旦被引爆会产生强烈的冲击波，有人恰好站在建筑边缘的话很容易被冲飞。

3.氧气瓶（Oxygen Tank）



功能和瓦斯罐相仿，只是在引爆时会有一定的延迟，因此引爆时要留有提前量。

治疗道具

治疗道具共有四种，其中电击器和药包背在角色的背后，占用同一个道具格。肾上腺素和止痛药则占用另一个道具格。注意在使用这些道具时，身边有感染者的话会被打断，推开敌人或消灭后再用。

1.电击器（Defibrillator）



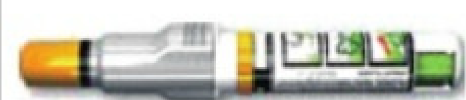
这种道具在游戏中是比较罕见的。装备它的话，当有队友死亡的时候，在尸体消失前可以跑到跟前实施抢救，使之复活。尽管电击器不能够给自己使用，没有药包那样受人欢迎，但从长远的战略眼光来看，队伍里有必要带上一只。

2.药包（First Aid Kit）



药包是非常重要的治疗道具，通常在关卡开始的安全屋里都有拿，有时也会在墙上的医疗箱里刷出。使用药包时会失去防御和攻击能力，大致持续4秒的时间，附近最好有队友守护。每只药包能补充60点的体力，因此在生命值降至40—50时使用，能发挥最大的效用。

3.肾上腺素（Adrenaline）



使用肾上腺素后，生命值立刻提升25点，并且持续提升，同时主角的视野伴随着轻微的模糊，随着时间的流逝，视野恢复正常，生命值也不再增加。除此之外，肾上腺素还能增加主角的机动性，跑动的速度加快，容易摆脱感染者的纠缠，从高危环境或被攻击的劣势里逃亡出来。

4.止痛药（Pain Pills）



使用止痛药能暂时增加60点生命值（指普通难度下，根据难度会有所变化），不过这些生命值并非永久增加的，随着时间流逝会消失掉，这只是没有药包状况下的权宜之计，想要彻底疗伤还得用药包才行。



被骑师抓到了，美女帅哥们救驾啊



链锯是格斗武器之王

第一章：死亡中心 Dead Center

1-1.旅馆（The Hotel）

四名幸存者甩开感染者，拚命的赶到旅馆天台，却发现来不及搭乘疏散幸存者的直升机，现在只有尝试前往附近另一个用作疏散点的购物中心来寻找逃生的方法。

从桌上拾取武器，这里的选择并不多，有四种格斗武器、手枪和一些药包，确定至少有一种队员装备手枪，手枪的弹药无限，可用来对付几种特殊能力的感染者。由楼梯间下到八楼走廊展开战斗，如果被感染者贴上用鼠标右键推开。本关会遭遇几种



在走廊上应付奔涌而来的感染者



前面的走廊被火墙堵住，进到右边的管理员房间到窗台去



冲过这个大厅，末端就是安全屋了

特殊的感染者，喷吐者、烟鬼、骑师和炸弹魔都会陆续出现，尽快熟悉他们的攻击方式。

到两侧房间清剿一下，右侧桌子的地图上有另一把手枪，组合成双枪。拿完补给沿走廊直行，发现电梯门打不开，左边是楼梯方向，只能朝这边走了。前面的走廊发生爆炸出现一道火墙，进到右侧的管理员房间清掉一群感染者。跳出窗户沿窗台行进，再进到左边房间回到走廊，刚好绕开方才的那道火墙，当然，这里也可以损血穿火墙过来。这时走廊出现蜂涌而至的感染者，清完搜索附近的房间，道具是随机出现的。

由楼梯间下到七楼，左边有道冒白烟的门不要打开，否则会被火烧到。走廊的前面被火墙阻住，往左进房间，沿着窗台走到末端跳进房间，绕开走廊的火墙。往前在大厅找到电梯，确定所有队员进来再按开关。在乘电梯的空闲，队员们才有机会进行自我介绍，随后电梯里弥漫起浓烟，橇开电梯的门出去。

外面燃烧起大火，浓烟滚滚的视野有限，冲出电梯后迅速拾起地上的消音冲锋枪，应付潮水般涌来的感染者，把胆汁瓶扔到火里可以牵制半数的敌人。清敌后避开火焰前行，左侧房间有复活队员的电击器，右侧房间有霰弹枪。往前进到厨房遇到燃火的感染者，不过它们身上的火焰是不会造成伤害的。穿出休息室的火焰迷宫来到接待大厅，清掉这里所有的感染者，跑到对面的安全屋，过关！

1-2.街道（The Streets）

安全屋里有霰弹枪、冲锋枪和手枪，根据喜好选择吧，记得拿上药包并补充弹药。推门到户外是市场区域，清掉奔来的感染者往右走，调查绿色的大帐篷可能刷出弹药盒和链锯，把弹药盒放在地上可以和队友分享弹药，而链锯是近战之王，近身的感染者会如衰草般萧萧而下，不过它的燃料是有限的，用一段时间就废掉了。不远处的厢式货车里有冲锋枪和燃气瓶，把燃气瓶扔到地上并引爆，可以炸死大范围的感染者。

沿着坡道下行，到末端打开右侧的门，退后消灭冲出来的感染者。进屋子在纸箱附近会有枪械补给，穿另一道门出来，往前是一条公路，在车厢和绿化带的树丛里有燃烧瓶、炸药或汽油桶，它们都有群伤效果。穿过绿化带爬竖梯到垃圾箱上，据守这里清掉扑过来的感染者。跳落公路的另一侧，清敌后跑上阶梯进屋子，两层都有枪械弹药等补给。拿完东西出门到天桥，解决掉下面路上涌动的感染者，然后由车顶跳下去。



场景中的绿色帐篷有可能刷出不错的道具


武器店里有很多的高端武器，可随意索取


在搬运可乐箱时无法使用武器


把可乐交给武器店老板后，他用榴弹清出一条通路

沿公路走不远，右侧有阶梯可以上去，墙角有油桶、气罐等群伤道具。往前继续上楼梯到天台，跑到通道对面下楼梯找到武器店，里面有大量高端武器和补给，调查左边的盒子，给武器装配上激光瞄准器。

用墙上的话机和商店老板谈话，他躲在阁楼里想喝点可乐，要幸存者到便利店帮忙拿点过来，这样他会打开前往购物中心的路。上楼梯推门出去，跳到下面打开食品店的大门，这时警铃大作，大批的感染者被吸引过来，安全起见逃进食品店里端防守，感染者只能直线冲过来，很容易清理。

拿到可乐箱后无法使用枪械，除非扔到地上才能进行战斗。途中会遭遇大批感染者，且战且进，最后将可乐放到阁楼的门缝里，老板会发射榴弹炸开挡住道路的罐装车。往前不远就是购物中心了，搜索两只绿色帐篷后进到对面的安全屋。

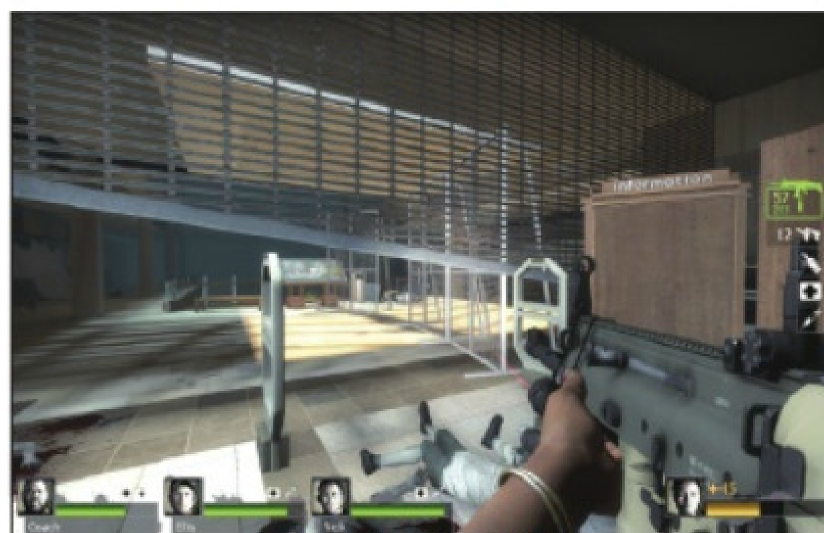
1-3.购物中心（The Mall）

在安全屋里不用换武器，把激光瞄准的枪留在身上。这一小关的难度很高，敌人众多，并且很远的路程没有药包和弹药补给，因此时刻注意和队员保持紧密，不要冲得过猛，稳扎稳打，循序渐进。

出门清掉大厅里的感染者，在滚梯前的箱柜上有格斗武器。上滚梯清怪，下蹲钻过一道卷帘门来到另一边，由滚梯回到一层，沿大厅继续走，在末端找到滚梯，先不上去，到卫生间里扫荡一下，运气好能拿到药包。

由滚梯到二层，沿倾斜的门板跳进狭长的走廊，搜索两侧的屋子拿补给，前面有两条路可走，一条下楼梯到一层，一条直接到二层，找补给点拿满弹药，不管走哪边都会触发警报，这时感染者会展开疯狂的冲锋，迅速后撤，将潮涌而来的感染者消灭。由大楼的楼梯一路攻到三层，在房间的墙上操作控制箱关掉警报。

穿出屋子到走廊，找楼梯下到空荡荡的仓库，清完感染者来到二层卖场的大厅，由楼梯到三层找到安全屋。


由这道卷帘门钻过去

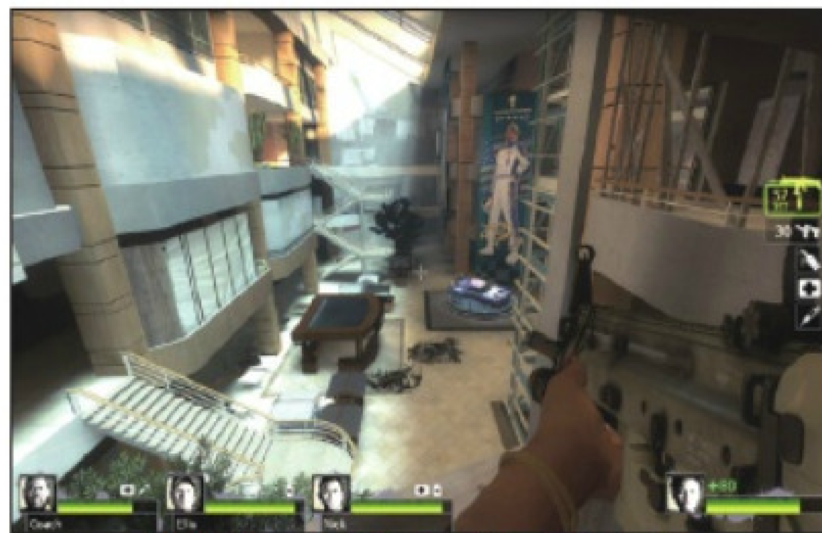

警铃大作，大批的感染者潮涌而来


冲到三楼的房间关闭警报

1-4.中厅（The Atrium Finale）

离开安全屋穿过狭长的走廊，到卫生间收集点药物。来到中庭的天桥，进到对面的电梯下到底层。在美食广场的展台上有辆汽车，这里要找八只油桶加到汽车的油箱里，四人好利用它逃出购物中心大楼。

一层有三只油桶，二层每个角落有两只，不用一只只的往回搬，可先到二层拿到油桶后扔回一层，扔够五只杀回一层，利用战斗的间隙将地上


在美食广场的展台上有一辆跑车


收集油桶后给跑车添加燃料


驾驶跑车逃离购物中心

的油桶收集起来给汽车加满油。行动期间会经常有感染者从各个方向涌过来，出现的频率很密集，打起来非常的凶险和辛苦，因此战斗时要紧密的团结在战友周围，不得搞英雄主义。油桶被引爆也没关系，稍后会在原位置刷新。遇到Boss级的Charger，可利用床位来打游击，不过两只一起出现的话就非常麻烦了。在汽车展台的旁边柜台有上有弹药补给点，后面还有两只药包可拿，及时恢复生命和补给弹药。

第二章：黑色嘉年华 Dark Carnival

2-1.高速公路（The Highway）

在高速公路被车辆残骸堵塞，四人只有徒步行进，这时看到远方的游乐场有射灯照耀，决定往那边寻找救援。拾取补给后沿公路前行，跳过几辆车子遭遇感染者。本关的感染者多数动作迟缓，象是孤魂野鬼在那里踽

跚而行，只要不打响汽车的警报器，战斗的难度不算大。被汽车阻住的路可以往左边的小道绕过去，再沿右侧的小路下行，往左穿过两座桥洞，这里会遭到围攻，摆脱感染者后沿右侧的斜坡上去，看到前面是一座汽车旅馆的院落。

利用汽车和广告牌跳到院内厨房的屋顶，这时会有一些感染者攀爬上来，解决后要前往院落的对面，不要尝试从院子穿过去，最佳路径是经由右侧客房的二层阳台走，并且战斗时不要打到院里的汽车，以免触响警笛。沿着绿色的地毯行进，顺道搜索旁边的房间，里面有各样的补给品。抵达院落的对面，中间有一段阳台是断掉的，可以从右边的屋子绕过去。走到末端下楼梯清敌，绕到屋后走一道石径进入树丛。

沿着山林小路摸过去，露营地处有不少的补给和装备，拿完下山坡到小湖畔，这里的湖水都是昏黄色，附近的山坡上游荡着大量的感染者。湖水可以走，不过会减缓速度，因此尽量靠着岸边走，解决沿途的感染者。到末端往左趟水到对岸，沿着坡路上去。这时身后的湖里涌出大批的感染者，歼灭之。

翻过山坡看到前面是停车厂，那



高速公路被大量的汽车堵塞，四人只好徒步行进



由这个广告牌跳到前面汽车旅馆的屋顶



汽车旅馆的院内，不要惊响汽车的警报哦

里有辆有警报的汽车，尽量避免射到它，即使引响警报也没关系，安全屋就在停车场的里面，快速冲进去。

2-2. 游乐场（The Fairgrounds）

安全屋里的武器选择并不多，把药包拿上。出门往右杀奔游乐场的大门，这里会遭遇新型敌人，戴面具的



打靶游戏拿到750分，可拿到一只红帽小矮人娃娃



儿童游乐场是否能唤起你儿时的记忆

小丑。到大门右边的售票亭拿道具，在院里解决感染者群，然后搜索左边的卫生间和厨房，随机有补给拿。在游乐场中部有射击游戏的摊床，这里可用手上的枪尝试这个打靶小游戏，规则是杀掉那些背袋子的小偷，每只加10—20分不等，而杀掉八字胡的头目则加100分，若误杀花生人则减掉100分。如果成绩达到750分，左边的盒子里会放出奖品，是一只红帽矮人娃娃（Gnome Chompski），带着它完成关卡可解锁“守护小矮人”的成就，只是拿着娃娃就不能使用武器攻击，稍微费点事。

在这个摊床左边的餐桌上是弹药补给点，沿着小吃摊床走过去，右转进到一间仓库，里面有不少的武器补给。穿出仓库沿坡道下去来到儿童游乐场，这里有不少的游乐设施，可以到处逛逛，右边的餐桌和左边糖果屋的厨房里都有道具，然后进入糖果屋左边的狭窄胡同。来到后面的小院会有很多感染者从屋顶跳下来，清完进到楼里，这里是个补给点。

拿完装备上楼梯，爬到屋顶立刻冲进左边的屋子，准备好群伤的道具，炸药、燃烧瓶之类，等潮涌的感染者出现扔一只。沿屋顶跑到另一边，沿滑梯下去，清完敌人上楼梯，左边小屋里有补给点，还有药包可拿。往前走仍是儿童游乐场，站在平台清掉下面的感染者，会有少数感染者爬上来。下去操作墙上的控制箱启动旋转木马，这时旋转木马两侧的门打开，同时音乐也响了起来，大群的



在这里玩玩滑梯吧



打开旋转木马的门后，大批的感染者疯涌而至

感染者闻声而动，潮涌而至。扔只土制炸药或胆汁瓶引开感染者，边战边跑，穿过两道栅门来到木马设施来到另一边，在屋后的控制室扳动箱子上的开关，将旋转木马给关掉，经过一番恶战终于将进攻的感染者打扫干净。沿着街道直行，前方心形的房子便是安全屋了。

2-3. 过山车（The Coaster）

离开安全屋穿过布置温馨浪漫的通道，这里到处都是感染者情侣。清掉爱河隧道里的感染者，沿着天鹅船的通道往右边走。右侧有间屋子里有排风管道，用它能够抄近路，经过泵房到仓库，可以直接到达河道的终



在浪漫的爱心隧道里和感染者不期而遇

点。来到爱河隧道的末端，往左进到卷帘门的屋子，这里是存放天鹅船的仓库，打扫完到墙角的铁管后面拿枪或补给，补满弹药。上楼梯到天桥，进到小仓库里也有枪械可换。

穿过屋子在泵房的地上找到大洞，先据守这里清掉下面的怪物，如

果数量多的话不妨扔个炸药或燃烧瓶清一下，再纵身跳到下面的爱河隧道里。前面游荡着大群的感染者，耐心清除掉继续前行，再到右侧破开的墙洞，在屋子里拾取装备。

来到户外听到直升机引擎的轰鸣声，它正朝着前方飞去，往那个方向走看到庞大的过山车设备。先到左边的屋子收集道具，墙上的医药箱里有四只止疼药（出现药包的机率极少），出屋穿过右侧倾倒的围栏进到过山车支架中间。来到过山车的乘降站启动墙上的控制箱，这时过山车会呼啸驶去，铃声随后大作，感染者随之蜂涌而来，等左边的栅门打开冲进去，沿着过山车的轨道上去，往身后扔一只燃烧瓶阻住追缠的感染者。继续走会遭遇大批奔袭的感染者，战斗中不要掉下去，也不要走得过快，以免发生意外救应不及。一直攻到终点找到控制台解除铃声，惊心动魄的战斗终于告一段落。从这里往上走天桥，下去就是安全屋了。


在身后扔只燃烧瓶挡一下，全体队员沿着过山车轨道跑过去


不好啊，被敌人围观了

2-4.谷仓（The Barns）

离开安全屋往左边杀过去，进到一间餐厅帐蓬，桌上有燃烧瓶、土制炸药之类的道具，最好能刷到肾上腺



扎上肾上腺素后玩击锤小游戏



在摊床上玩玩打鼹鼠的小游戏


沿着谷仓的屋顶朝前跑过去


扔只燃烧瓶阻击潮涌的敌人

素，对完成后面的击锤小游戏很有帮助。击锤小游就在帐蓬外面不远处，寻常的格斗武器只能打到一半左右，扎上肾上腺后就能打到顶，那场面是相当的壮观，彩旗飘飘，鞭炮齐鸣。完成这个小游戏可解锁成就“锣鼓喧天”。往前走穿过碰碰车的场馆来到后面的小巷，穿出去来到摊床区，这里有台打鼹鼠的游戏机，用枪打就行，出招快的忍者刀也可以，三局积分至42便可解锁成就“迅猛攻击”。

往前进到谷仓，往左边走推门来到后面，有感染者从屋顶扑下来，清完利用那堆黄色箱子跳上屋顶，沿着起伏的谷仓屋顶一直杀奔后面的院落，清掉院里的感染者后跳下去。往右走跳到脚手架上拿补给，补满弹药，然后跳下去扳动窗里的拉杆，这时前面检票站的大门缓缓开启，成群的感染者潮涌而出，先爬到脚手架上防守，扔燃烧瓶或炸药清理敌群，等大门打开四个人逆流而上，穿过检票站杀出一条血路，直行到末端往左转就是安全屋了。

2-5.音乐会（The Concert）

离开安全屋左转，一直沿着室内的通道走，出来后是举办音乐会的大型露天体育馆，不过此时看台上游荡着感染者，四人在这里要做的是利用摇滚音乐会舞台的灯光和焰火来给搜救的直升机报讯。先往右边的看台跑上去，使用控制台设置灯光，将看台的灯光熄灭，舞台的灯光亮起，在后面墙上的医药箱或者在舞台上能刷出四只药包，在战斗前确定它们的位置，这样加上安全屋带来的，共有八只药包可用。另外，在看台底层或舞台中央会刷出弹药补给点，同样确定它的位置。在战斗之前可到处逛逛，将油桶布置在各个方向。

登上舞台操作控制台启动音乐，舞台中央的开关可以控制喷射绚丽的焰火，气氛不错，很有天王巨星的感觉，再拾把吉电它舞动一番那感觉就更棒了。舞台的正中央有只开关，用它可以喷射焰火。

随着摇滚乐的响起，感染者从各个方向涌动过来，站在正中的高台上应战，只管杀个痛快吧！敌人密集时扔点燃烧瓶和炸药之类的，之前布置的油桶也很有用处，引爆后对感染者范围烧伤。在舞台和看台中间的几堆箱子上有很多的燃烧瓶补给，利用战斗间隙过去拿取。注意看台前面有只焰火盒子，等感染者从正面出现时射爆它，在地面形成大片的火焰。



在看台的控制台上打开舞台的灯光


音乐响起，焰火四溅，感染者从四面八方潮涌过来


在乐曲中展开血腥的屠杀

还有一种防守方法很适合连线扮演来打，就是在看台中央有两座脚手架，底层有榴弹发射器，顶部有狙击步枪和燃烧瓶，在这里防御比较安全，感染者是不那么容易爬上来的，即使爬上来也只须轻轻的一推。

在应付两批感染者的攻击后，舞台中央发射绚丽的焰火，不久空中终于出现直升机的身影，它会降落到一边的看台上，第三批的感染者异常凶


救应的直升机终于来了，赶快撤离吧

猛，队员的站位要紧密一些以便互相救应，边战边跑，最后跑到看台跳上直升机逃生。

第三章：沼泽激战 Swamp Fever

3-1. 乡村（Plank Country）

四人登上直升机后发现驾驶员被感染，只有将他射杀，结果直升机在附近的海湾坠毁。现在必须穿过一个沼泽中的小镇，逃到附近的农场里用无线电求救。

从火车的车厢出来后进到小镇，到前面的加油站和修车厂搜索一下，然后在黄昏中沿着唯一的路前行，顺道往两侧的屋子收集道具，运气好的话能刷到榴弹发射器或链锯，不过得小心埋伏的感染者。在一间厨房里有唱片机，有兴趣可以听会儿音乐。

穿出小镇到码头，这里有枪械换，旁边高高的架子上吊着一具暴冲者的尸体。发动岸边的电机，铰绳开始将对岸的渡船拖过来，电机的声音招惹来感染者，它们如潮水般从镇里涌泄而出，往村口扔一只燃烧瓶来阻


这座小村庄已经被感染者占据了

挡一下，战斗时不要离岸边太近，以免被怪物撞进水里。等渡船抵达岸边跳上去，确定全体队员上来再按动开关驶往对岸。


码头的木架上吊着一具暴冲者的尸体


在发动电机拉动渡船的期间，感染者会发动冲击

登岸后来到一片丛林沼泽地，沿着栈桥走，掉下去也不会陷进泥沼，很浅的水，扑腾几下不会有事。林中的桌子上有些道具，拿完继续沿栈桥走，在小屋边有两条岔路通往高高的栈桥，实际上是殊途同归，走哪边都可以的。来到栈桥的末端往右边下去，再沿着浮在水面的木板行进，穿过沼泽走一段湿地，不远处就是安全屋了。

3-2. 沼泽（The Swamp）

离开安全屋，前面是一片泽国水乡，里面游荡着零散的感染者，实在是令人厌恶的地方。趟到对面的湿


从没腰深的水中趟过去

地，前行不远看到左边的水道里停泊着一艘小船，里面有不少的补给，拿远由对岸的路往前走，前面仍是成片的沼泽，尽量挑湿地走，路上会看到一具跳伞者的尸体。来到一间废屋，右边的码头上也有补给拿。

往前找到坠毁在沼泽里的客机，机舱断为三截，走到中间那截机舱，打开一侧的舱门，这时警报响起招引大批的感染者从四面八方涌过来。让队友去阻击冲进机舱里的感染者，自己则站在窗户边清理那些试图攀爬到机翼的感染者，这样能缓解不少压力，同时自身也是最安全的。等感染者潮涌过后，走出舱门时身体没有丝毫的损伤，则解锁成就“祷告的翅膀”。

从机翼这边跳落水中，往前趟过去上栈桥，跑过湿地有一间小木屋，里面的补给道具品种齐全，燃烧瓶、止疼药等等应有尽有，运气好还能刷出药包，在附近的篝火边还有枪械可换，在这里补满弹药。往前下到没腰深的水里，趟过这片水域就能逃离沼泽地了，在水中遭到围袭时的行动力会受阻，因此行动不宜过快，步步为营，小心为妙。登陆后沿着公路走，不远处的路灯附近就是安全屋了。


搁浅的小船里有少许的补给品


沼泽里发现一架坠毁的客机

3-3. 贫民窟（The Shantytown）

来到一座小山村，这里的住房条件简陋的多，名副其实的贫民窟，不过屋子里还是能随机刷出道具，有兴趣的话不妨收集一下。走到村庄的末端进到左边的屋子，穿过它往山坡杀下去，这里仍有几间木屋，中间是一只燃烧的油桶。利用树干跑到一只大集装箱上面，居高临下清理附近的敌人。

穿过这几间木屋沿栈桥到另一间有燃烧油桶的木屋前，往前趟水到吊脚屋，里面有弹药补给点。拿完装备出屋，在高高的栈桥上阻击潮涌的感染者，也可以退回小屋里防守。过栈桥到一间铁皮屋，里面有药包拿。穿出屋子走过栈桥，再沿着水面的木板行进，前面又是几间吊脚屋的棚户区。

吊脚屋之间的路是断掉的，先将屋里的瓦斯罐扔出去，再扳动拉杆放吊桥，在吊桥放落的期间会有大批的感染者进攻，躲在屋里或高处防守，击爆瓦斯罐或扔燃烧瓶可快速杀伤感染者，等吊桥放下来过去，沿着屋顶


前面是一座破败凋敝的小山村


在放吊桥的时间里，大批的感染者疯狂冲锋


沿着吊脚棚户区前行

到达另一边的屋子里，这里有枪械可换，补满弹药。往前仍是一片沼泽湿地，过桥不远能看到亮着灯光的吊脚屋，那里就是安全屋了。

3-4.种植园（The Plantation）

离开安全屋发现已经是早晨，空中照耀着久违的阳光，终于摆脱阴暗潮湿的沼泽地了。往前进到农场，这里俨然有一座村庄的规模，房间很多，里面偶尔会有点补给品，顺道搜索一下。来到末端往左转，沿土道行


在农场的院子里遭遇“散步”的感染者


沿着这条大路走就能到达庄园的后院了


用阳台的重机枪简单清理下前院

进看到巨型拖拉机，左边是一条宽阔的大道，两侧是枝叶繁茂的巨树，前面的院落便是种植庄园了，这里本该是世外桃源的好居处，如今却被感染者们占据着。

进到庄园的后院，正前方是一幢楼房，大门被锁死了，由右边脚手架的梯子爬到二楼房间，看到墙边放着一排维尼熊，由地板的大洞跳到一层，清剿各个房间，由楼梯到二楼阳台，这里有挺重机枪，用它清掉前院的感染者吧，然后将阳台上的油桶和瓦斯罐扔下去。


这就是所谓的僵尸潮吧


赶快逃到渔船上去吧

来到前院有弹药补给点，附近的桌子上有药包刷出，装备完跑到前门处使用电台和船主维吉尔联络，说服他载大家逃离这里，在这里要使用电台两次沟通，随后会有几批感染者潮涌而出，会有各种类型的感染者出现，利用敌人攻击的间隙及时用药包回血。大约防守十分钟左右，大门会被船主炸开，赶紧逃到码头跳上小船逃生。

第四章：暴风骤雨 Hard Rain

4-1.密尔城（The Milltown）

由于小船的燃料不足，维吉尔将四人载到河边小镇密尔城寻找柴油。从小船下来后身上没有什么装备，在草地上只有几种格斗武器。往前进入汉堡店，里面是补给点，有各种长枪，还有药包、止痛药、肾上腺素、燃烧瓶、土制炸药等，补给很充分，喜欢什么就带上吧。整备后离开餐厅，外面是横七竖八停放着汽车的公路，公路的对面就是一间加油站。一点也不意外，这里没有柴油，四人只好前往不远处的糖果厂那间加油站碰碰运气。

由斜搭的木板跳进围墙，里面是杂草丛生的荒芜小院，爬竖梯到拖车的车厢顶部，跳到另一边的公路，这时空中下起了太阳雨。清完感染者后到附近的几间屋子逛逛，越过一处儿童乐园，往右前方进到一幢白色的大房间里，里面有些小道具。穿行到另



加油站上的告示牌上写着：燃料用完了


攀到车厢顶部跳到另一边的街道



二手店这里有不少的补给可拿

一条公路，两旁仍是一些房屋，能进的只有几间，进去搜索一下。在公路末端是间二手商店，枪械标价1美元，微波炉只卖1美元，真的很便宜，当然这里是免费拿取的。

补满弹药后穿胡同来到下一条公路，沿着公路一直走下去，在末端的左侧有一幢黄色小楼，安全屋就在二层。

4-2.糖厂（The Sugar Mill）

离开安全屋来到另一边的街道，天空仍然下着零星的细雨。穿过前面废弃的红楼来到另一边，这时雨已



糖厂里下起了太阳雨，女巫在厂区里哭泣徘徊着



在杂乱的厂区里摸索行进



广场的对面是糖厂的大楼工地

经越来越大了，杂草丛中的院子里传来凄恻的哭声。不用惊动这些泣啜的女巫，本关会出现多名女巫，全部没有惊动的话可解锁成就“感人的故事”，组队扮演的难度不大，若和电脑控制的队员玩，就不那么轻松了，只能祈祷她们刷出的位置偏僻些。

解决掉分散游荡的感染者，穿过院落进到前面的卷帘门，来到糖果厂的内部，迎头是明晃刺眼的阳光。沿着破乱的厂区行进，右边的屋子和车厢有零散的道具可拿，墙边的梯子可以爬到空中管道和天桥上去，站在那里打感染者既安全而省力。沿着厂区开阔的通道绕行U形的半圈，沿着传输坡道进入一幢厂房。

跳落地面穿出厂房，前面仍是废败的厂区，杂草丛生，到处是废弃的生产设备，附近仍不时有女巫在悲伤的啼哭，不必惊扰她们，尽量站到离她们的远处来清理感染者。来到空旷的广场，一幢大楼前有些积水，清掉这里的感染者进到大楼里。

由一层上到三层，跑到一边按开关，在电梯升上来的期间要与潮涌的感染者战斗，这时不要站在建筑的边缘，很容易被怪物冲飞，最好是跑到附近的小屋子里靠墙应战，只是得小心吐酸液的怪。

由电梯降到楼后的田地，先到附近的小屋拿补给，然后沿着地上的管道走过去，穿过一人高的水生植物朝着那个加油站的广告牌前进。到达加油站清理外围的感染者，冲进里面的安全屋。

4-3.逃离工厂（Mill Escape）

此时所有队员都背有一只绿色的油桶，拿完补给后离开安全屋，此时要按原路返回到本章初始的码头。外面已是阴云密布，大雨倾盆，当初那明晃晃的太阳不见了。在接下来的进程里，隆隆的雷声便是感染者们的战鼓，它们会在电闪雷鸣之际发动疯狂的攻袭。

穿过公路进到高高植物的田地里，这里能见度极差，安全起见，四人要紧密团结在一起，因为在前方会随着雷声出现潮涌的感染者，其中有几只特殊能力的感染者，小心应付了。沿着管道找到电梯，升至大楼的三层再沿楼梯下至底层，这里的水已有没膝深了，楼外空旷的广场上仍然



在加油站里每位队员都背上了一只绿色油桶



外面大雨倾盆，能见度极其有限

传来悲伤悱恻的哭泣声，不要惊扰那些女巫。

在楼前的广场上有巨大的储藏罐，由竖梯爬上去沿着天桥走，到末端跳下去回到那条满是废弃设备的通道，在铁皮屋里拿枪械和道具补给。穿出厂房回到那条U形的厂区通道，这里的路和来时一样，不同之处是水较深，气候变得更加恶劣，建议利用斜搭的管道跑到空中的天桥，利用铁罐和管道往前移动，这样行进的阻力会小一些，也不易遭到怪物的围攻。离开厂区再穿过大水漫延的院落，跑到对面楼里的安全屋。

4-4.重返小镇（Return to Town）

拿完装备离开安全屋，先清掉外面旷地游荡的感染者，利用竖梯攀爬到对面的屋顶，这里无疑是最安全，当雷电来临之际，那些倾巢而出的感染者只有挨打的份儿。沿着屋顶往前



爬到屋顶居高临下狙杀敌人

行进，到末端跳回街道，由街对面的胡同到达二手商店，在这里补满弹药和道具。

沿街道继续行进，在一辆救护车里有些道具，附近的屋子不妨也搜索一下。穿过街道来到儿童乐园那里，走不远亮灯的地方就是安全屋了。

4-5.逃离小镇（Town Escape）

拿完补给离开安全屋，沿着倾斜的木板跳过围墙，清掉游荡的感染者跑进街道对面的汉堡店里，这里仍有药包可拿，桌上有弹药补给点。由墙



在点亮汉堡店的广告牌后，感染者朝这边发动几波攻击

角的竖梯攀至屋顶天台，操作控制箱将汉堡店的广告牌点亮，朝河里的船只发送信号，然后据守汉堡店解决掉

几批冲锋的感染者，屋顶和吧台里都是防守的好地方，附近还有不少燃烧弹和药包补给。


队员们在屋顶进行防守，等候渔船的到来


赶快上船逃生吧

在防守几分钟后，维吉尔的小船停靠在码头上，这时迅速往码头的方向冲，跳上小船逃生。

第五章：教区 The Parish

5-1.码头（The Waterfront）

维吉尔的小船将四人送到了新奥尔良的码头，从桌上拿到枪支和药包，往前看到空中不时掠过军方的战斗机。上斜坡来到院落，这里会遭遇穿防弹衣的警员感染者，非常的耐打。来到小镇的街道，这里阳光普照，房屋也是养眼的暖色调，整洁漂亮，只是这里徘徊的感染者使小镇笼罩在一团腐臭和戾气里。


小镇的风景不错，可惜毫无生气


穿防暴装的家伙得绕到背后来打

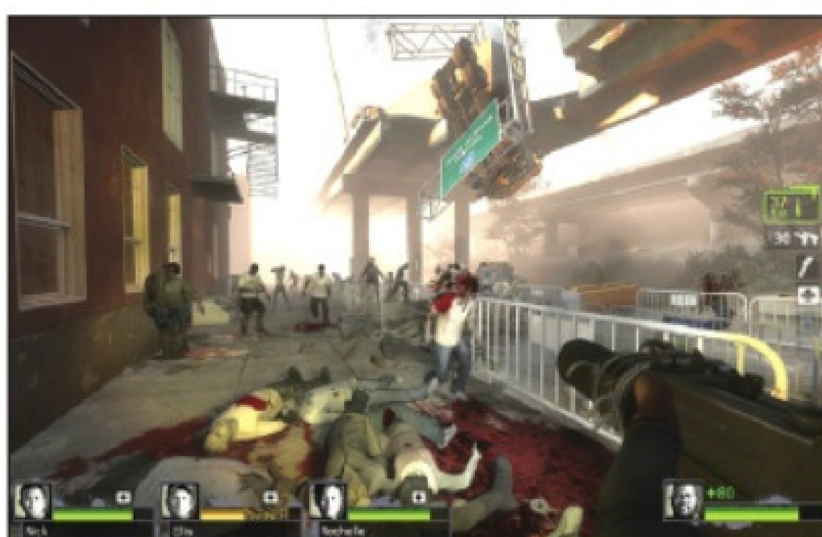
穿小巷来到后面的街道，这里大多是卖水产的海鲜店，利用阳台和大巴的顶部行进，解决掉各方向出现的感染者。在街角商店的墙边有台点唱机，可以换歌听。沿着街道继续走，右侧有两条小巷通往相同的院落，在到厨房穿出餐厅来到后面的街道，注意不要打到街上的汽车，触发警报的话会引发感染者潮涌。跑到街道尽头，进到右侧的安全屋里。

5-2.公园（The Park）

离开安全屋到后面的街道，往右清理感染者，再沿台阶上去进到公园里。沿着灌木丛隔成的迷宫走，在中央圆形的广场有座骏马的雕像，附近有枪械和弹药补给点。在广场的左边有小亭，右边是卫生间，到两边搜索一遍，都有道具可拿。

穿过公园到后面的街道清扫感染者，墙边的绿色帐篷会刷出几只药


被骑师控制了，杯具了


人头攒动的街头上危机四伏


客运站里的屠杀

包，然后穿过旁边的小巷来到另一边街道。这里能看到炸毁的高架桥和悬挂在空中破损的车辆，地上到处是成堆的行李箱。清掉成群涌过来的感染者，在桥墩下露营地的睡袋旁能更换枪械，补满弹药。

往前穿过一道栅门进到拖车里，将门关上，再打开另一道门下车，这时铃声大作，感染者们咆啸奔来，边战边跑，沿着栅栏围成的迷宫往广场中央的脚手架绕过去，关闭铃声的开关就在那座脚手架的上面。

关闭铃声后，对面乘车站的大门会打开，穿过屋子来到客运站的停车场，往右转到后院就能看到安全屋了。

5-3.墓地（The Cemetery）

离开安全屋沿着桥底的荒草小路往前走，注意搜索那些睡袋附近，一般都有补给可拿。右边的旷地上徘徊着很多的感染者，将它们简单的清理下，然后朝篝火那边的栅门穿出


清理桥下的感染者


敌人发动冲锋的时候，躲到小屋子里是不错的策略

去，发现这里左边的路被一辆大巴堵住了，于是沿楼梯进民宅二楼，在屋子的地上换取枪支，挨个房间搜索一下，有道具收集。由阳台转过去，跳到街道的大巴顶部，将另一边街道的感染者清理一下，然后跳落街面。

前面的路被栅网阻隔住，可以由左边的荒芜的院子绕过去。在街道左边的车厢和右边的木屋里都有枪械可拿，往前走，由街右边的木梯进到楼里，再从窗户或墙洞跳到外面街道的车顶，在这里清扫附近的感染者。这里的几个路口又被阻住了，周围都是被轰炸焚烧后的废屋残骸，进到街对面的一幢废屋，先到楼上换枪，然后从一层的墙洞穿到外面的院落，继续穿堂入室来到另一边的街道。

这里街道的两端是封闭的，于是纵身跳落到下水道里，里面真是污秽不堪，趟着昏黄混杂着血腥的水流朝前行走，来到一处开阔的水面，这里的视野很有限，注意水面泛起的水花，那是怪物在移动，迅速将它们射杀。摸到水域的中央地带，找到一道

竖梯爬上去，来到停放有很多汽车的桥底，出口附近有枪械可换。

那些闪灯的汽车上都有警报器，一旦拉响警报会招惹大批的感染者，因此使用格斗武器来肉搏是个不错的选择，战斗离那些闪灯的车辆远点，


喷吐者丑陋的身躯


穿过墓地区域

即使碰到也会触发警报。在这里没有触发任何的警报的话，解锁成就“无声的暴力”，如果觉得队员的子弹难以约束，不妨将他们全部干掉，自己独身来打余下的部分，这里离安全屋已经不远了。

沿桥梯跑到末端沿竖梯爬上去，来到高架桥面，发现前面的大桥被炸塌了，两架战斗机呼啸远去。由断桥处居高临下清扫下面的感染者，跳落街面前往对面的墓地。沿着墓地的通道一直走，沿着S形的迷宫绕到出口，街道对面就是安全屋了。

5-4.特区（The Quarter）

离开安全屋，外面是一条有花坛的小巷，空中不时听到战斗机掠过的声音，轰炸声此伏彼起，大地震颤中，建筑的高处不时有砖块杂物扑簌落下来，不用担心，它们不会伤害到幸存者。清掉小巷里出现的感染者，到左边的屋里收集下道具，再跑到小巷末端的屋子里，在二楼房间里有枪械可换，再从阳台跳到后面的街道。

街道前面被一辆大巴阻住，进



军方的战斗机正在小镇里狂轰滥炸

到右侧的爵士酒吧，吧台上有枪械和道具可拿，穿过前厅找楼梯到二楼的桌球娱乐厅，跑到末端跳到后面的小巷。沿小巷左转，进到右侧的公寓上二楼，在阳台清掉庭院里的感染者，再通过左边楼梯到达庭院地面，或者从阳台往右绕到屋顶再直接跳下去。

庭院里有辆装载着小丑花灯的拖拉机，跑过去扳动开关，拖拉机缓缓往前行驶，这时快速返回到阳台，退到二三楼的楼梯间进行防守，拖拉机的声音会吸引大批的感染者过来，占据楼梯的有利地形再在楼梯口扔只燃烧瓶很轻松的阻击敌人。清掉进攻的感染者后回到外面，看到拖拉机车厢上的木板搭成一道木桥，经由它能够到从屋顶到达对面的公寓阳台。

过木桥到对面的公寓，搜索各个房间收集道具，由一层来到外面的小巷。进到小巷末端屋里，沿走廊到储藏间，里面除几个架子还有几只特殊


不妙，血量不多了


退回到屋顶上进行防守

感染者，解决后到墙上的医疗箱拿道具，能刷出药包或止疼药，再到外屋的桌子上换枪械。

来到外面街道，跑到末端进到右侧的蓝色楼里，到各屋搜刮一番然后上二楼，由走廊末端的门跳落到外面的小巷里。穿出小巷来到高架桥附近，桥上有辆汽车，不要碰响它的警报系统。穿过桥底绕过卧倒的火车车厢，往右转就能看到小巷里的安全屋了。

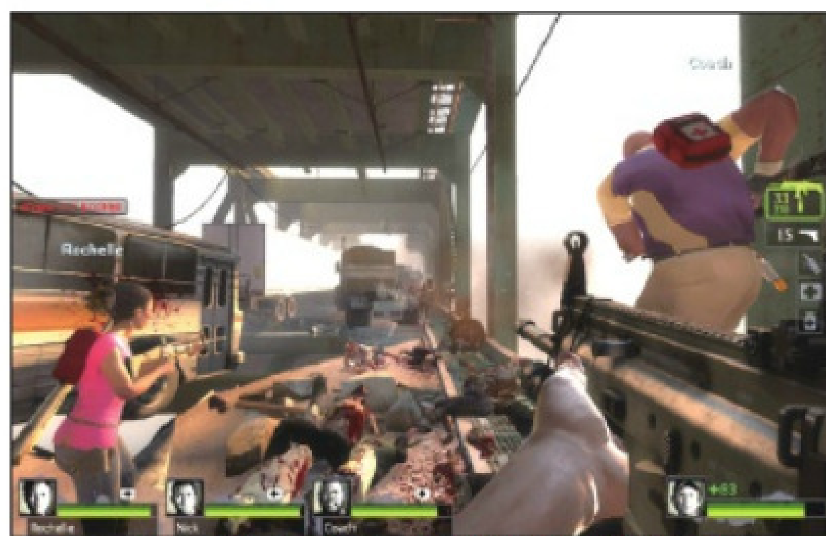
5-5.桥（The Bridge）

在安全屋的二楼换取枪械，推门来到大桥，从一具尸体上找到步话机和军方联系，然后用旁边的控制箱放下吊桥，在大桥接通后，军方的最后一架疏散直升机会飞往大桥的另一端停机坪，这时全体队员沿着大桥往前冲击吧。在前进的路途中遭遇大量感染者的阻挠，四人紧密团结，循序渐进，可以互相救应，注意尽量不要站在桥边，以免被感染者冲飞。在途中还要留意几处地面和车厢里的枪械补给点，找到立刻换枪补满弹药。桥面有的地方炸出大洞，这里就要沿着边缘绕过去。在穿越大桥的时候注意车厢尾部的梯子，最好跑到车顶防守，居高临下比较安全。

途中有斜坡的地方最好跑到上层桥面，清理差不多再跳回下层，不远处的车厢里找到一个弹药补给点，注意这里会遇到第一只强悍的坦克，搞不好会被团灭，建议边退边打，也可以扔油桶来烧。

解决掉坦克后继续往前冲，跑到末端再由竖梯爬到左侧的厢车顶部，经由两辆厢式货车到达上层倾斜的桥面。往前杀到末端，往右前方跳到车厢上防守一段时间，这时看到直升机降落到桥右侧的停机坪上，这时要沿着右侧的坡道下桥，不过途中的感染者攻势更加迅猛，并且出现第二只坦克阻路，这时身上有肾上腺素的话扎上，迅速往右边的停机坪跳下去，甩掉追兵登上机舱，胜利逃生。

本关若在三分钟内顺利逃生，可解锁成就“大桥屠杀”。恋战的话是没有可能解开的，方法是将难度调为简单，再将其余的队员想办法解决掉，用胆汁吸引感染者也好，或者用自己的枪杀掉他们也好，然后轻装上阵，沿着大桥往前飞奔，能往高处走就不往低处跑，摆脱沿途的感染者，几种特殊怪物也尽量避免纠缠。只是这种方法的难点在于，一旦被特殊怪物缠上没有同伴来救，就只有等死的结果了。


最后一关了，桥上的战斗是异常的艰难

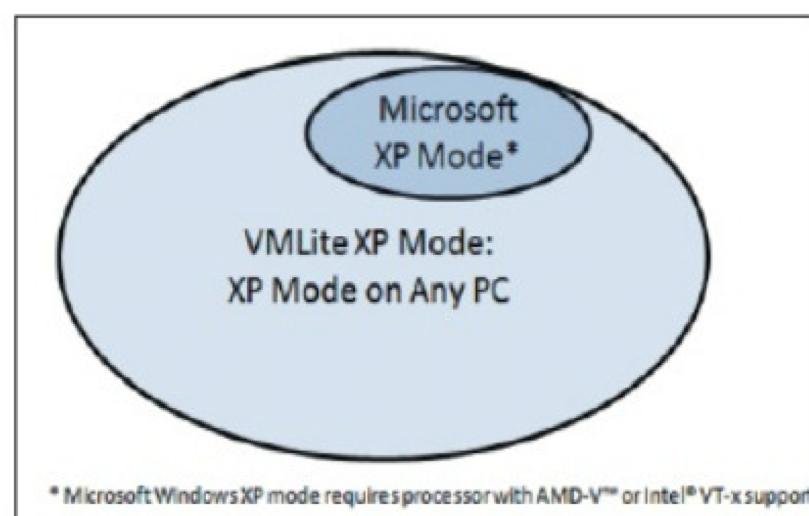

用油桶来阻击感染者的冲锋



VMLite
——无需硬件支持的XP模式虚拟机

■北京 Outskirts

众所周知，微软Windows 7系统改革颇多，因此广受好评。但也正因改革之彻底，新系统向下的兼容性则无法做到尽善尽美，特别是对XP系统的兼容性尤成难题，于是多少XP游戏，Win7之下竟折腰……好在微软对此早有准备，在Win7中加入了Windows XP Mode（以下简称“XP模式”），作为解决兼容问题的终极法宝。该模式需配合虚拟机软件Virtual PC一起使用，因此实质上是专门针对XP系统设计的一个虚拟机，再辅以各种界面上的改良。不过微软想法虽好，具体实现时却让不少用户感到难堪，原因是它需要用户的CPU支持虚拟技术——如果你买的CPU不支持Intel的VT-x或AMD的AMD-V技术（注意：并不是所有时新的CPU都支持这两种技术），那么XP模式的兼容性就是空话，就是笑谈！于是有些人开始盘算换CPU，但更多的人相信是多多少少憋了一口气。

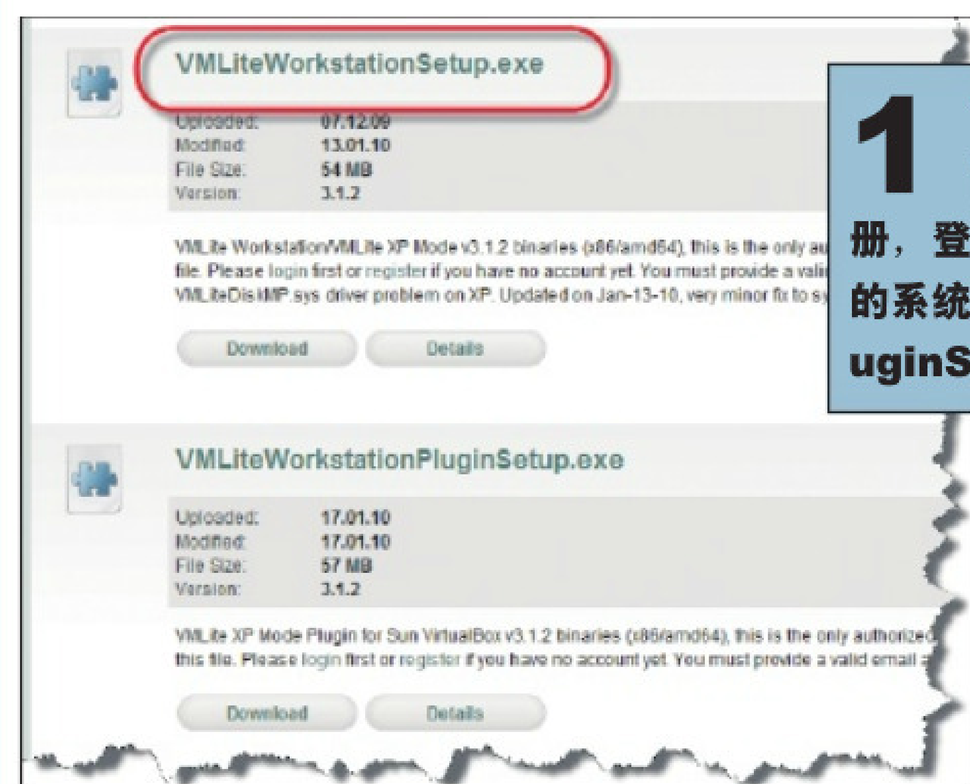


VMLite扩大了XP模式的适用范围，让它可运行在任何一台PC上

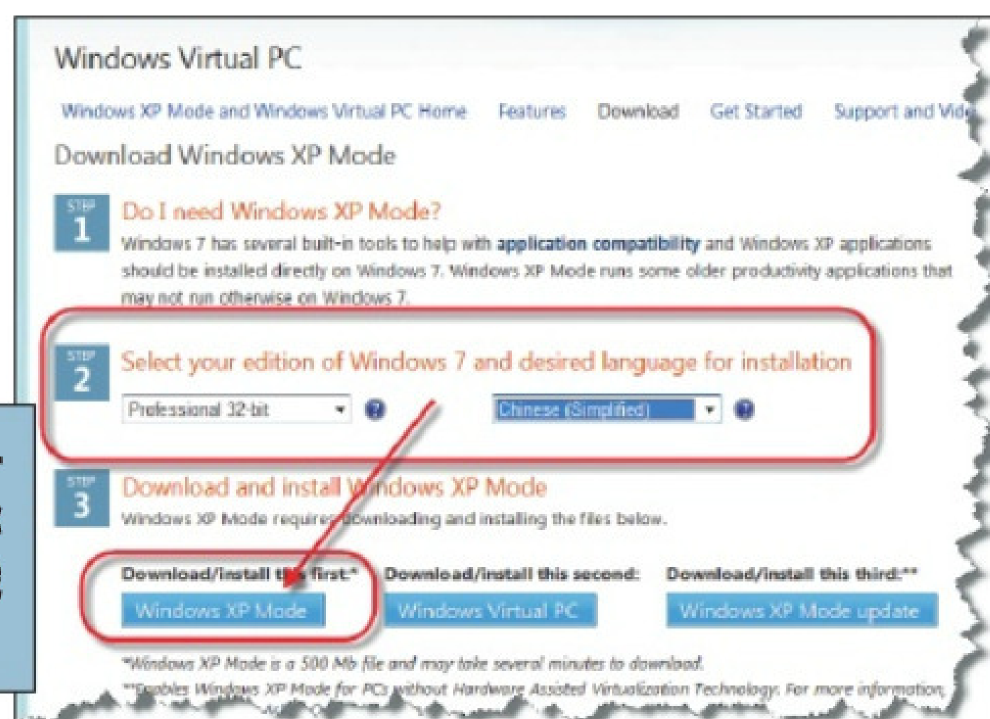
正当此时，VMLite如同大侠一般地出现了，它告诉大家：不需要CPU虚拟技术，XP模式一样能实现！那么以下的文章，就献给那些安装了Win7系统，却在暗暗为XP模式怄气的读者朋友——没有问题，现在你也可用XP无缝模式，在Win7下运行那些只兼容于XP系统的游戏和软件。而且笔者可负责任地告诉大家一声：VMLite用起来比原始的XP模式更方便，速度也更快！

一、准备

前面提到，原始的XP模式需要和Virtual PC一起使用，而VMLite只是将Virtual PC替换。因此，我们仍旧需要微软的XP模式安装包，其中包含了微软自己设计的一个XP虚拟磁盘（已安装好XP系统，再打包成虚拟磁盘文件），VMLite需要把它提取出来使用。所以准备工作分为VMLite与XP模式两部分的下载。



1 VMLite的最新版可在http://www.vmlite.com/index.php/download找到，页面上的“VMLiteWorkstationSetup.exe”就是目标。这里注意下载前必须进行注册，登录后方可下得。另外，VMLite其实和虚拟软件Sun VirtualBox同源，因此，如果你的系统上已安装有VirtualBox，那么也可下载并安装页面下方的“VMLiteWorkstationPluginSetup.exe”，这样你的VirtualBox就可直接支持与管理XP模式。



2 XP模式安装包可到http://www.microsoft.com/windows/virtual-pc/download.aspx下载。注意进入页面后先要在“Step2”处选择你Windows 7的版本与语言，选择完成后下方的下载按钮才会出现。这里只要下载第一项“Windows XP Mode”即可，无需理会页面所提示的后续步骤。

如果你是虚拟机新手……

作为一名使用虚拟机的新手，你最需要搞清楚的，是**虚拟系统**和**虚拟磁盘**的联系与区别。就像真实的主机一样，虚拟系统也必须安装在一块硬盘上，这块硬盘就被称之为虚拟磁盘。显然，这块硬盘不会是物理上真实存在的，它最后的存储形式是一个巨大的文件，犹如我们所熟知的光盘镜像一样，该巨大文件就是虚拟磁盘的一个镜像。而正如一块真实的硬盘可以被挪到不同系统上使用，虚拟磁盘实际上也可挂接到不同虚拟系统上。同理，一个虚拟系统也可挂接多个虚拟磁盘。那么你可能要问：虚拟系统存放在哪呢？答案是：它的软件部分存在于虚拟磁盘的系统分区上，它的“硬件”配置部分，则是由虚拟机软件来管理的。你很快可看到，我们可在虚拟机软件中调整虚拟系统的各种硬件参数。



小提示：实际上VMLite并不是只能运行在Win7系统上，如果你有需要的话，也可在Vista、WinXP甚至Win2000系统上安装。在这些系统上，同样能实现XP模式的多种图形特性。那么如果不是Win7系统，如何选择XP模式的版本呢？你只要确保CPU位数正确即可（没错，你也可在中文系统上安装英文XP模式）。

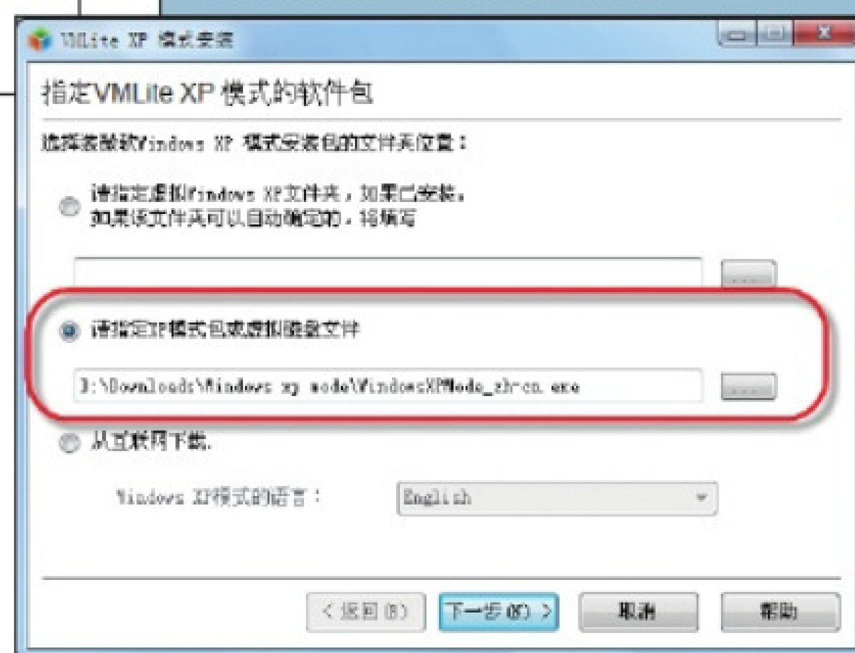
二、安装

下载来的两个文件都可直接执行，以下我们将从VMLite安装开始。

1 VMLite的安装和普通程序一样，只是中间会弹出数个安装驱动的提示，一律同意即可。



2 安装完成后，第一次启动软件，VMLite会要求你选择微XP模式安装包的位置。这里提供了3种选择：如果你之前已安装XP模式，请选择第一项；如果已下载XP模式安装包却尚未安装，请选择第二项；否则你也可选择“从互联网下载”，进行联网安装。笔者属于第二种情况，因此选择其并浏览到XP模式的安装包。



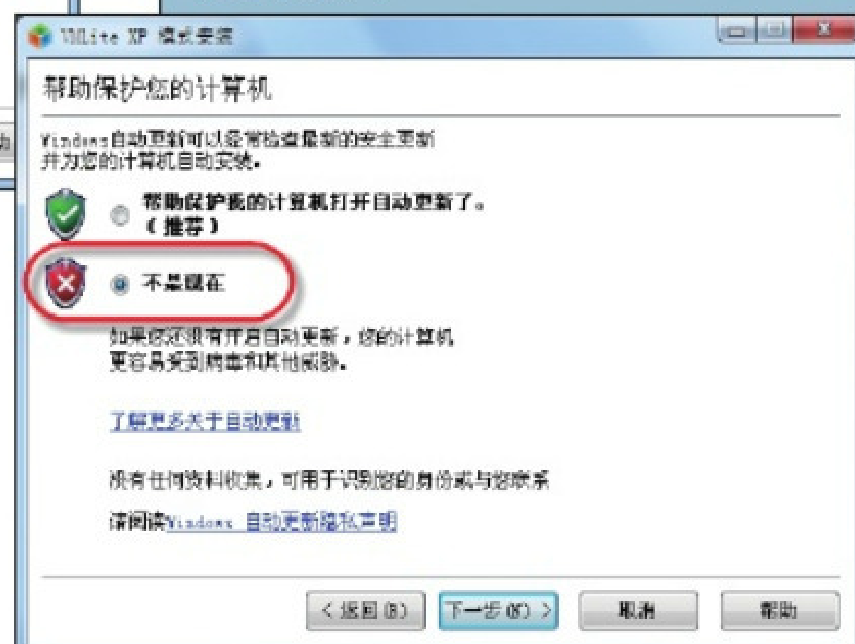


3 选择下一步后，软件开始对XP模式安装包进行提取解压，需耐心等待一段时间。全部安装包提取完成后，点击“下一步”进行后续操作。实际上之后的步骤均为XP模式虚拟机的设置。

4 接下来开始设置第一台虚拟机的文件存储位置（即虚拟磁盘），这里注意最好将其放在可用空间较大的磁盘分区，因为虚拟机存储文件的体积会随着使用而不断增加。另外这里还要为你的虚拟机用户设置密码。

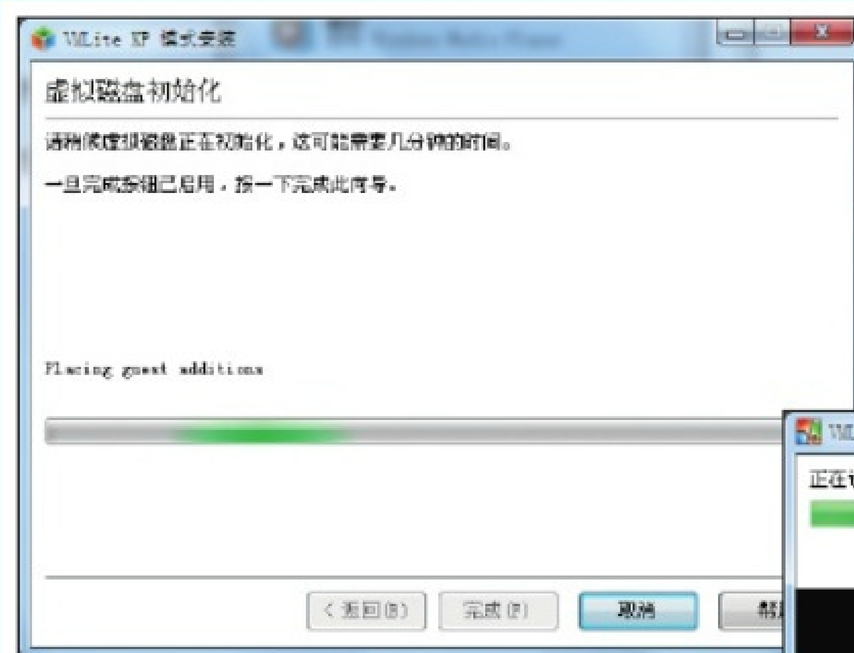


5 再往后，会让你选择虚拟的WinXP系统是否要接受自动更新。因为虚拟机并不作为日常使用，而且备份还原还很方便（详见后文），笔者建议关闭更新，以提高使用效率。

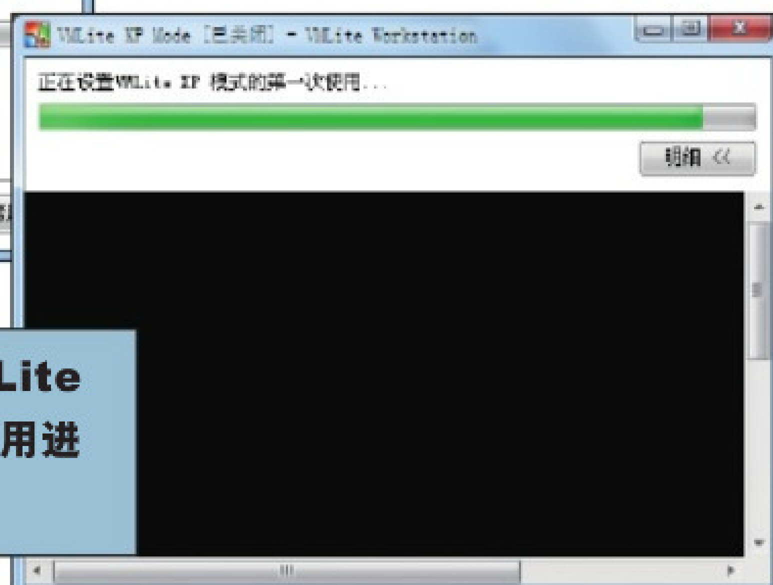


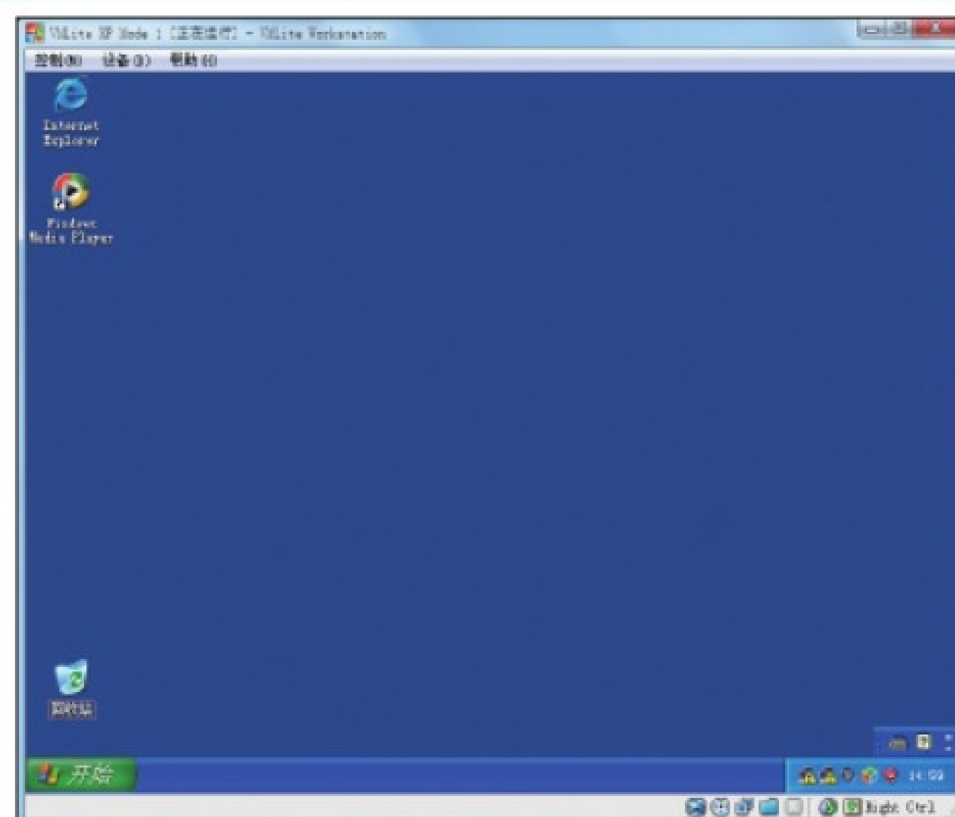


小提示：如果出现提取XP安装文件失败的信息，请确认你的XP安装包所在的路径中没有汉字。如果修改后还是不行，可先直接双击微软XP模式安装包完成安装，再启动VMLite，新建XP虚拟机，到上述第二步时，选择第一项，软件会自动找到正确位置。



6 设置完成后点击“下一步”，软件开始“制作”XP模式的虚拟磁盘，会需要一段较长的磁盘写入时间，最后还有一次虚拟磁盘的挂装与卸载测试。





7 在上述初始化步骤完成后，VMLite将自动启动，并开始对第一次使用进行全面设置，该过程同样需要耐心等待。

8 直到出现这样的画面，你就可确认自己安装成功了。



小提示：如果第一次启动时。进度条滚到最末程序却迟迟无响应，若是强行关掉该窗口打开VMLite Workstation，会发现新虚拟机已经建好，但启动时却被提示核心驱动（Kernel Driver）没安装好。如何解决该问题呢？最简单的方法是在控制面板中卸载VMLite Workstation，重启系统并再次安装VMLite，按上述步骤重来一次。这里注意，在安装之前最好删除原来已拷贝好的虚拟磁盘及其所在文件夹，这样你才能重新将虚拟磁盘放在原地，而不用被迫改放在别的地方（VMLite安装时不允许虚拟磁盘覆盖）。

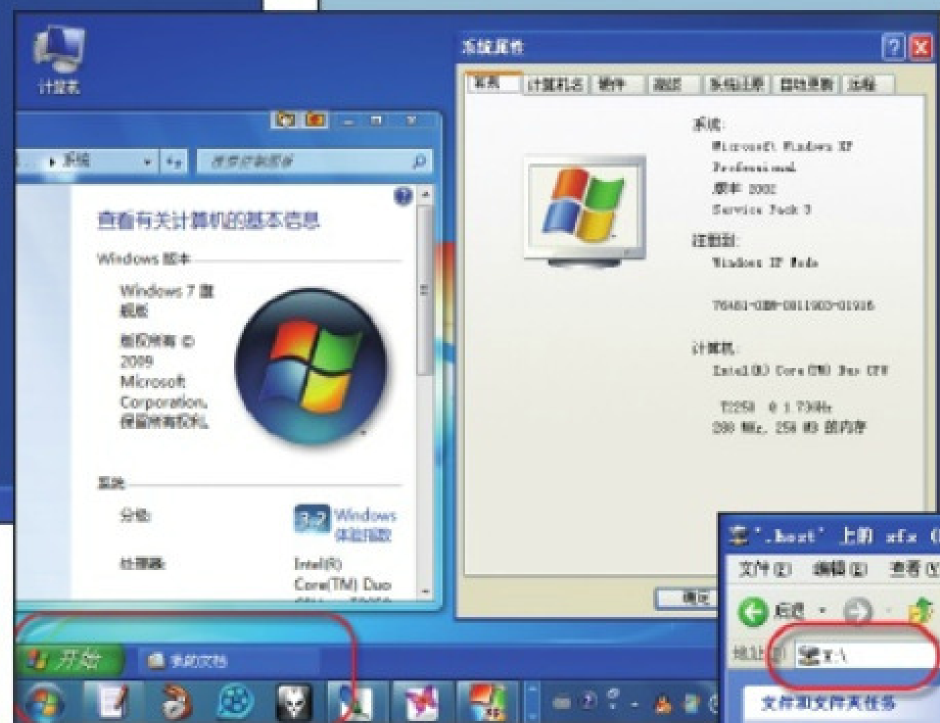
三、上手

VMLite分为3种使用模式：窗口模式、全屏模式、无缝模式。在上一节的最后一步，你看到的就是窗口模式，不过，有时全屏模式和无缝模式的实用性实际更强。



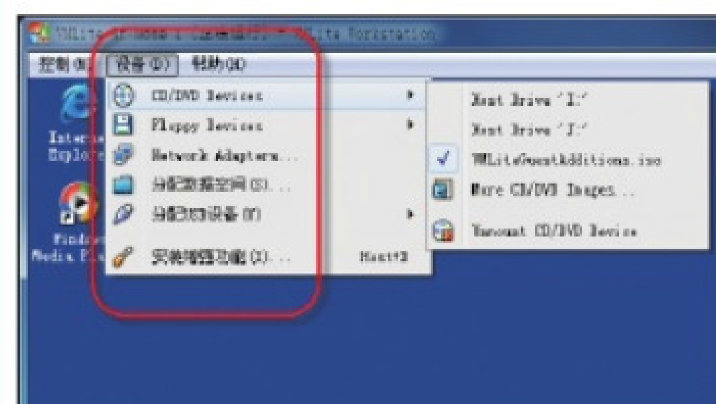
1 VMLite默认将右Ctrl键作为主键（Host），绝大部分虚拟机的快捷键都是以Host开头。例如要在窗口模式和全屏模式下切换，你只要反复按“Host+F”键即可。全屏模式下，控制菜单出现在顶部中央，类似QQ主窗口的隐藏方式。全屏模式适合于专心在XP虚拟机中娱乐或工作。

2 无缝模式和窗口模式的切换快捷键是“Host+L”。在无缝模式下，XP系统与Win7的开始菜单上下叠加，同时，两个系统的窗口也会在同一屏幕上和谐共存，就好像是运行在同一系统上的窗口一样，这也正是“无缝”二字的来源。





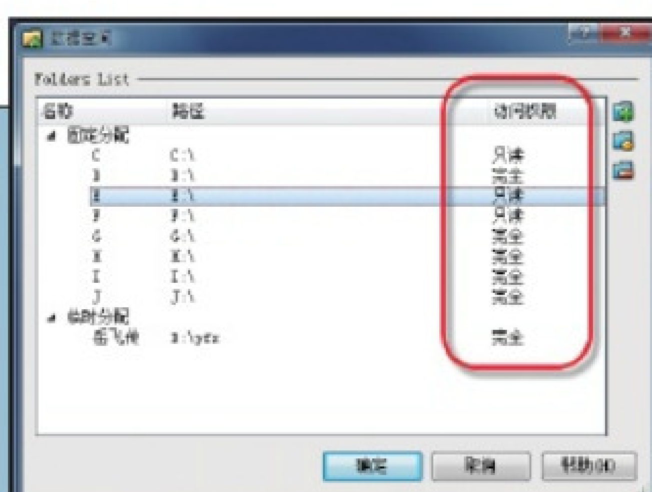
小提示：VMLite虚拟机与主机之间的剪贴板是共享的，可利用其交换文字、图像或文件。



4 如果希望在虚拟机上使用主机的某个光驱、USB设备、网卡或特定文件夹，只要点击菜单“设备”，将对应的设备“Host”或“分配”即可。



3 那么，如何在XP虚拟机中使用主机的硬盘资源呢？只要你在虚拟机中打开“我的电脑”，就会发现多了一个网络驱动器“.host”，双击进去之后，就能看到所有主机上的磁盘分区，之后的使用就跟正常操作没什么两样了。



5 值得一提的是其中的“分配数据空间”。VMLite默认情况下对主机上的文件可进行完全控制，这样，当你在虚拟机上玩只兼容XP的游戏里，才可写入存档。但是如果你是将XP虚拟机用于软件测试，为防止病毒感染，笔者建议还是将主机的共享文件设为只读，而只对必要的文件夹设置完全控制。

四、技巧

1.发布虚拟应用程序

简单来讲，这个功能就是希望能在主机上更快地调用虚拟机上安装的程序。在VMLite的支持下，只要你在虚拟机上安装软件，软件在开始菜单中建立了自己的快捷组，VMLite就能将其自动发送到主机的开始菜单中。这样，直接点击主机开始菜单中的快捷方式，就可在虚拟机中运行该软件。实际上，该方式并不一定要求在虚拟机上真的安装软件，只要在虚拟机的程序组中建立快捷方式，该机制就会自动触发。例如笔者在主机上有一个绿色免安装游戏，不支持Win7系统，只能在WinXP下运行（如下例中的“岳飞传”），下面我们就来看，如何做到Win7系统上一键运行该游戏。

1 在XP虚拟机中，通过网络驱动器“.host”找到主机上存储的游戏主程序，右键将其拖放到开始菜单的“程序组”，选择在当前位置创建快捷方式。

2 回到主机的Win7系统，点击开始菜单，你会发现“VMLite WorkStation”底下赫然就有刚才新建的快捷方式，原来发布已自动完成了。

3 视你的需要，可将该快捷方式复制到其它位置，以后直接双击启动即可。这种直接在主机上启用的虚拟机程序，其窗口四周会围上一个绿色框（本截图在无缝模式下截取）。

2.虚拟机状态备份与恢复

Windows系统自XP后就有良好的系统还原功能，不过其还原并不能完全回到当初备份时的形态。而利用VMLite，你可实现完全的XP虚拟机状态备份与恢复。

1 在虚拟机窗口点击菜单“控制→生成备份”。

2 系统暂停并跳出窗口让你输入备份的名称及描述，以备将来识别。确定后VMLite即开始备份。

3 备份完成后无论何时要还原，只要打开VMLite Workstation，选择主机再点击右侧的“快捷修复”标签选择页，就能看到所有你备份的状态，右击某状态再选择“Restore Snapshot”即可完成还原。

3.设置虚拟机常用参数

基本来讲，VMLite默认设置的虚拟机就可应付正常使用了，但是在不同的应用环境下，你还是需要改变一些参数。例如VMLite默认分配给虚拟机的内存太少，游戏无法顺畅运行，此时就可通过参数调整来进行。

1 调整参数时必须保证虚拟系统为关闭状态。在VMLite中找到虚拟机，并点击上方的“设置”按钮。

2 比较常用的是调整“系统”中的内存容量，只要拖动滑块即能增减分配给虚拟机的内存。此外在“Processor”中，你还能设置将多核CPU的几个核提供给虚拟机使用。最后，对于游戏玩家来说，在虚拟机中运行较新的3D游戏，显卡容量一定要进行调整，其方法与内存类似，在“显示”选项中操作即可，不再详述。



体验风驰电掣的感觉

——选择最适合你的DirectX 11显卡

■北京 天下筵席


《尘埃2》是目前效果最好的DirectX 11游戏

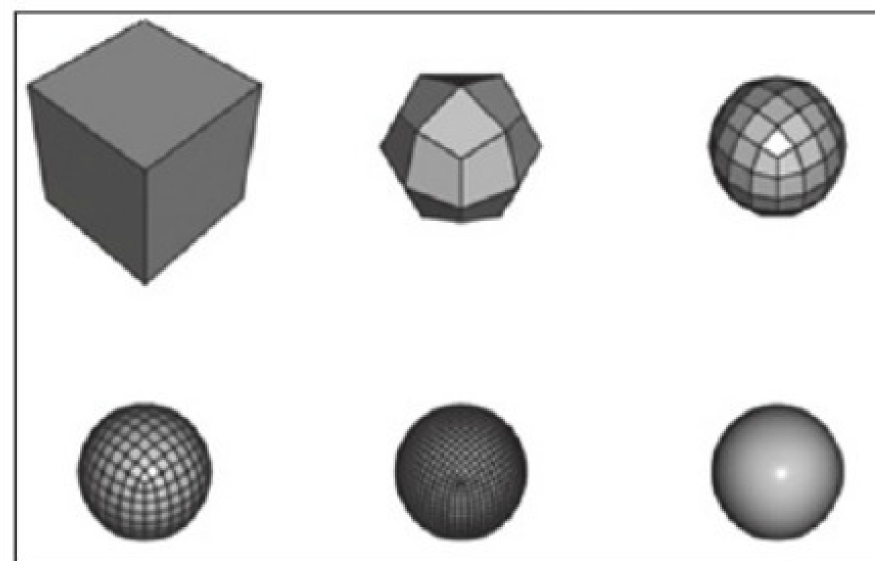
谁都不会想到还没有捂热的DirectX 10会如此快地被DirectX 11所取代，而且这一次并不是简单的API更迭，游戏业界对DirectX 11的热情超乎寻常。从首款拥有超逼真画面效果的DirectX 11大作《尘埃2》诞生到现在的数十款顶着DirectX 11光环的游戏陆续上市，还不到4个月。如果你还在琢磨着挑选一款基于DirectX 10的显卡，显然你已经被高速发展的游戏图形技术甩开了，曲面细分、多线程处理以及Shader Model5.0等技术已经将游戏画面带入新的时代。现在我们可以在游戏中感受到逼真的自然环境光线、奔涌跌宕的江河湖泊、更好的材质质感和更快的游戏帧速——只要你拥有一块支持DirectX 11的显卡。

引领真实游戏世界

——DirectX 11五大技术解析

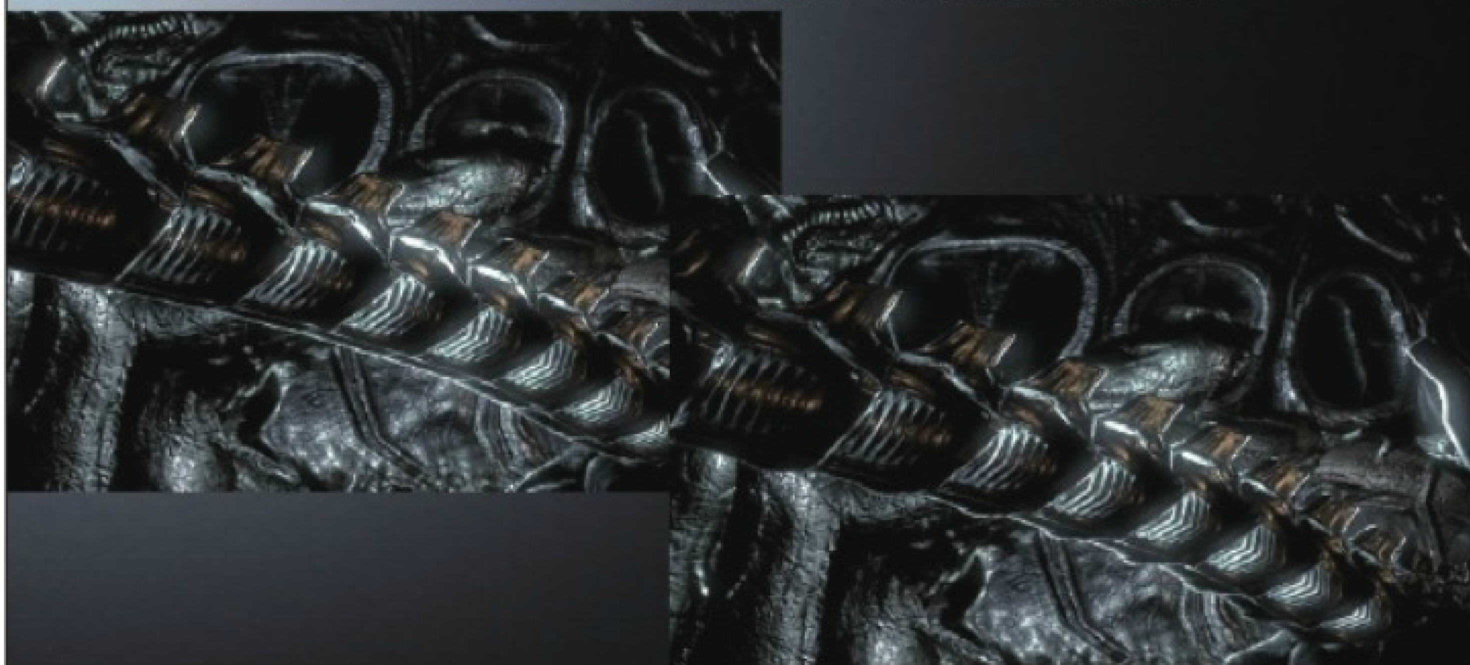
1.DirectX 11的灵魂——Tessellation技术

Tessellation（曲面细分）技术的原理很简单，就是将大型几何模型分拆为多个更小的图形，从而实现更高精度的几何模型效果。而在构建球形体时，Tessellation技术可通过旋转让立方体从底部看起来如同球形，这无疑能节省大量的GPU资源。同时曲面细分技术还有助于提高模型的质量、性能和可控性。


Tessellation技术原理示意图

实际上这项技术与ATI有着很深的渊源，从R600核心（RADEON HD2900XT）至今，每一代ATI显示核心中都整合了一个特殊的模块专门用于支持这项技术。遗憾的是由于微软一直未在DirectX中加入对它的支持，因此多年来一直没有游戏采用这一技术。Tessellation的前身是DirectX 8/9.0a时代由微软提出的TruForm技术，该技术的目标与Tessellation相同，但由于缺乏经验，隐藏的Bug使它的应用面很窄，因此还遭到NVIDIA的反对。2005年，微软推出了XBOX 360家用游戏机，其图形芯片Xenos由ATI设计制造，引入了新的TruForm技术消除了过去的Bug，并将之更名为Tessellation。

后来在AMD的不懈努力下，Tessellation技术的推广获得

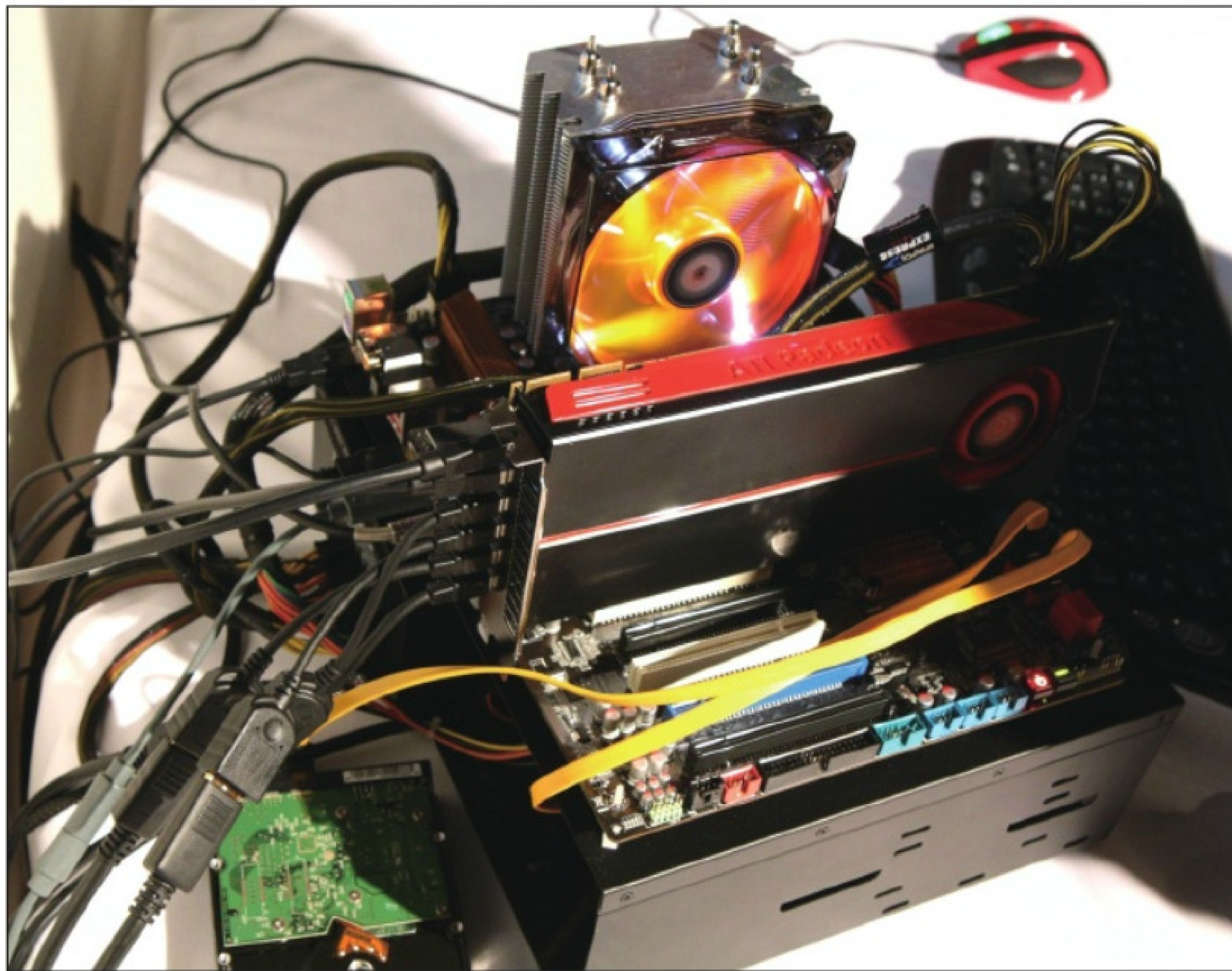


《异形大战铁血战士2》中大量应用了Tessellation技术

了突破，一些好莱坞的CG影片设计公司发现该技术能够以很小的资源开销让模型细节丰富百倍，这种近乎免费的画质提升无疑是非常诱人的。于是AMD将Tessellation技术的推广重心转移至CG领域，并提出了Cinema 2.0的概念，为中小型图形公司提供技术支持，灵活应用Tessellation技术来高效的创作视频短片及广告特效。如今，微软终于认可了Tessellation技术的重要性，将第六代Tessellation技术整合到最新的DirectX 11中，且脱离了硬件限制，无论什么品牌型号的显卡，只要支持DirectX 11，就能支持这一技术。

第六代Tessellation技术的处理单元被称为"Tessellator"，Tessellator本身不具备可编程性，因此DirectX 11向Tesselator输入或者从中输出的过程是通过两个传统的管线阶段完成的：Hull Shader (HS，外壳着色器)和Domain Shader (DS，域着色器)。Hull Shader负责接收琐碎的图形数据和资料，并处理将它们处理成大批量的、确定数量的点，然后将这些数据交给Domain Shader，由Domain Shader将它们转换成3D处理中的顶点信息，最后由GPU生成对应的曲线和多边形。

2.Multi-Threading多线程处理技术


多显卡系统的效能有望获得解放

Multi-Threading技术的本质是协调多核心（多线程）处理器与多个GPU之间的工作。在以往的DirectX中，无论系统中有多少个GPU，最终都将被模拟成一个，所有的GPU必须共享指令缓冲区并接受CPU调度，渲染线程的拆分与合并指令延迟都很大，而且GPU越多效率就越低。因此我们看到多核心显卡和多显卡系统无法达到1+1=2的效果。在DirectX 11中，如果系统中同时拥有四核心CPU和4块显卡，那么每个CPU核心都将单独控制一块显卡的渲染线程，这不仅解决了GPU利用效率的问题，还变相使游戏对多核心CPU提供了支持。

3.Shader Model 5.0

Shader Model 5.0是基于统一渲染架构，专门针对流处理器进行设计的全新渲染指令集，它允许GPU更灵活地进行数据访问和操作，统一了所有的着色器类型且所有着色器都能从新指令集中获益，比如：像素、顶点、几何、计算等，同时它还简化了编程对象的函数及子程序开发代码。Shader Modle 5.0中新增了5条指令，其中SV_Coverage和Flexible Gather指令是在DirectX 10.1基础上发展而来，在Shader Model 5.0中表现得要比Shader Model 4.1更智能和灵活，它可以针对特定颜色分别采样、还能自动识别可做阴影映射的值，精度和效率都进一步提高。 由于DirectX 11与DirectX 10.1在指令方面的相似性，现有的DirectX 10.1游戏可以很容易的通过更新程序代码升级支持DX11，从而获得更好的运行效率，比如《风起云涌》《潜行者》《尘埃2》等将会率先引入DirectX 11。

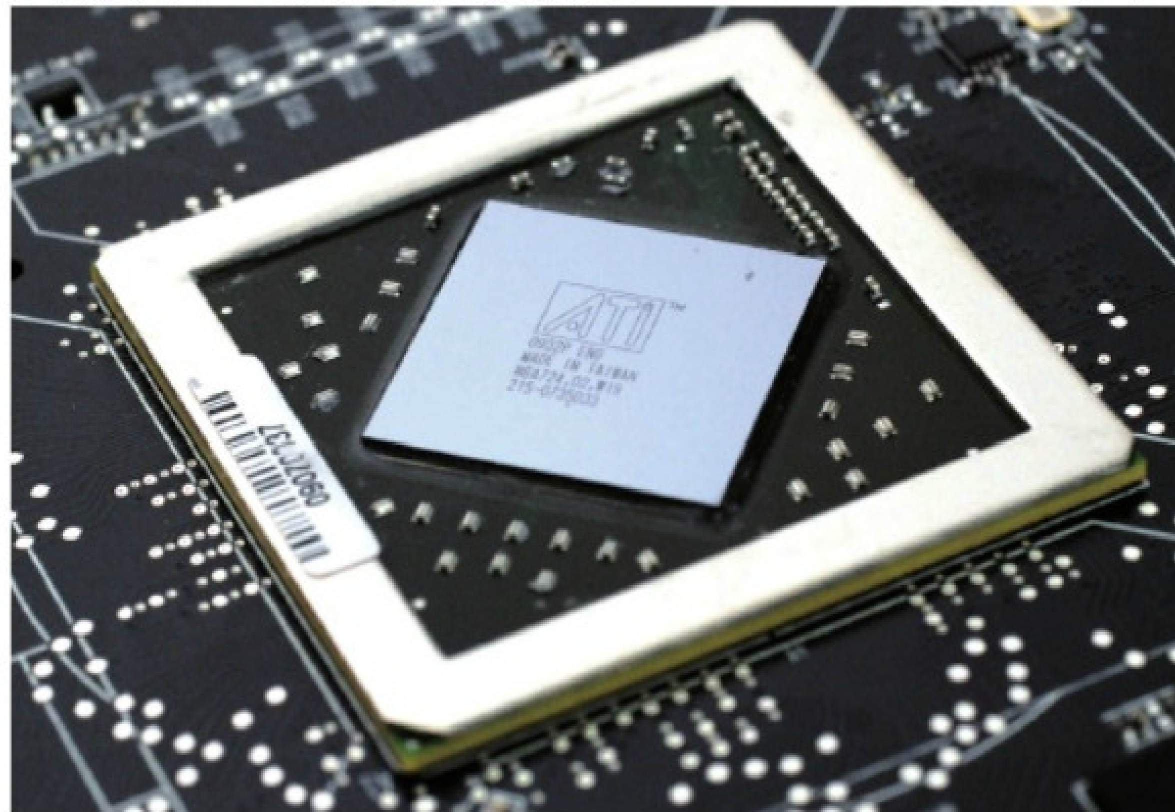
一枝独秀的飨宴
——DirectX 11显示核心简介

时至今日，ATI RADEON HD5000系列显卡依然是市场中仅有的支持DirectX 11的产品，也是当前最先进的显卡。对于玩家而言，要体验DirectX 11游戏的魅力，只能选择HD5000系列产品，因此也是它们也是本文介绍的重点。自2009年底发布至今，成熟的HD5000系列已经拥有多个不同型号，分别定位于高、中、低端市场，使玩家拥有灵活的搭配方案和极大的选择余地。

1.ATI RV870核心架构解析

据说RV870核心的设计动用了500位工程师，耗费18个月时间才完成。它采用核心45° 倾斜封装的形式，绝大部分技术指标都比上代产品高出一倍左右，并率先加入了最新的DirectX 11显示特效及Shader Model5.0规范，支持多卡交火和第二代UVD高清硬件解码能力，对MPEG-2、VC-1、和H.264等高清视频格式的提供硬件解码支持。同时因为集成了POWERPLAY技术，能使显卡在待机状态更为省电。

从技术规格来看，RV870采用40nm工艺制造，拥有1600个流处理器单元，80个纹理单元和32个光栅单元，这些指标均达到RADEON HD4890/4870的一倍。与HD4890/4870相比，基于RV870的RADEON HD5870核心/流处理器单元工作频率虽然仍为850MHz/850MHz，显


HD5870中的RV870核心

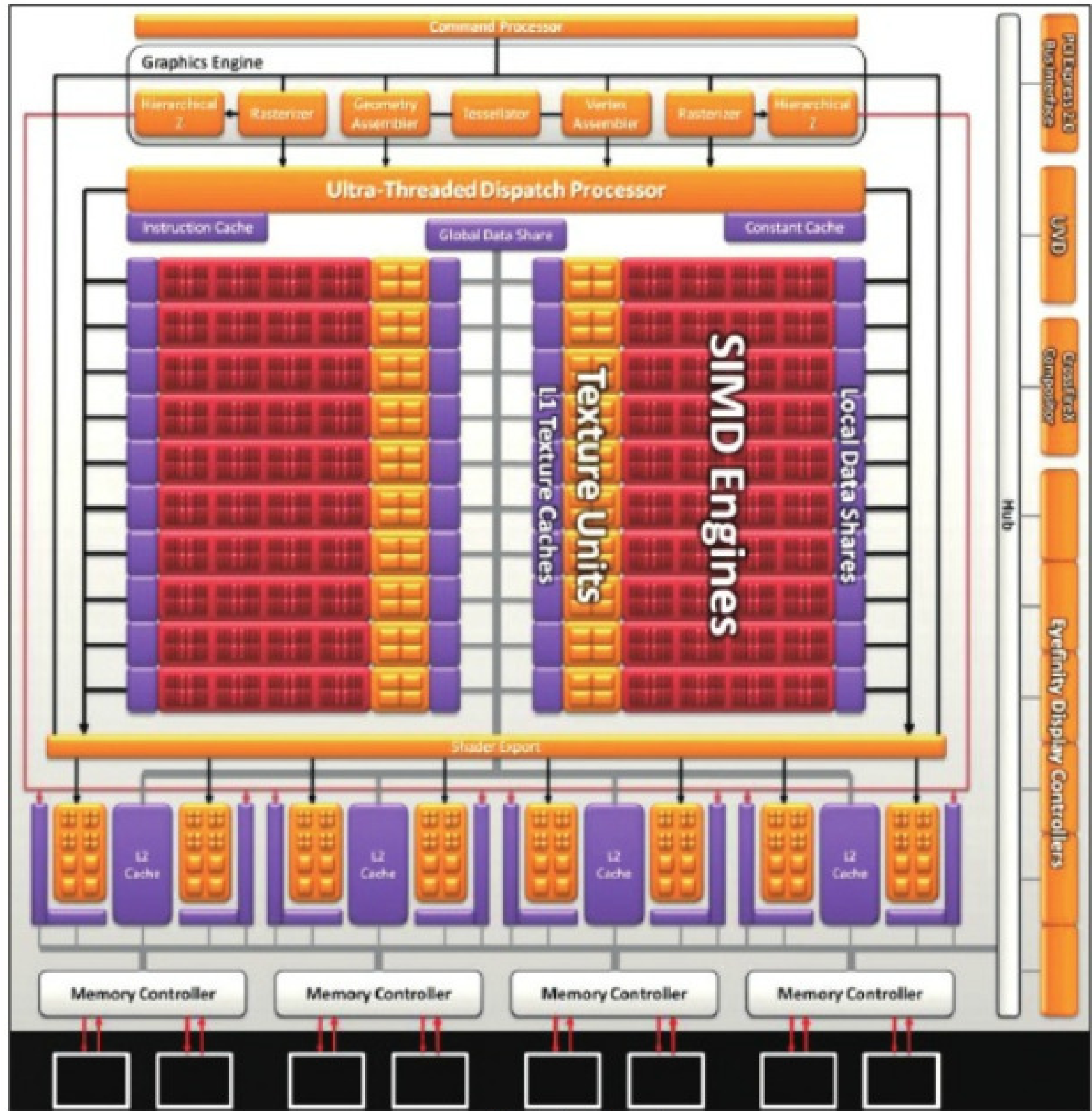
存位宽也保持在256bit，但显存频率却提高到4800MHz（HD4890为3900MHz）。因此HD5870的显存带宽达到153.6GB/s，纹理带宽达到68GT/s，浮点运算能力也提高到2.72GFLOPS（是HD4890的两倍）。虽然绝大部分指标都有翻倍的提升，但由于显存位宽相同，因此HD5870的实际性能还无法真正达到HD4890的两倍。HD5850同样基于RV870核心，但规格上略有缩减，拥有1440个流处理器单元，72个纹理单元，核心/流处理器单元频率降为725MHz/725MHz，显存频率降为4000MHz。虽然HD5850在显存带宽上领先HD4890不多，但纹理填充和浮点运算能力仍然大幅度超过HD4890，由于光栅单元数量与HD5870相同，可以推断HD5850在抗锯齿效能上并不比HD5870差。



RV870核心规格一览

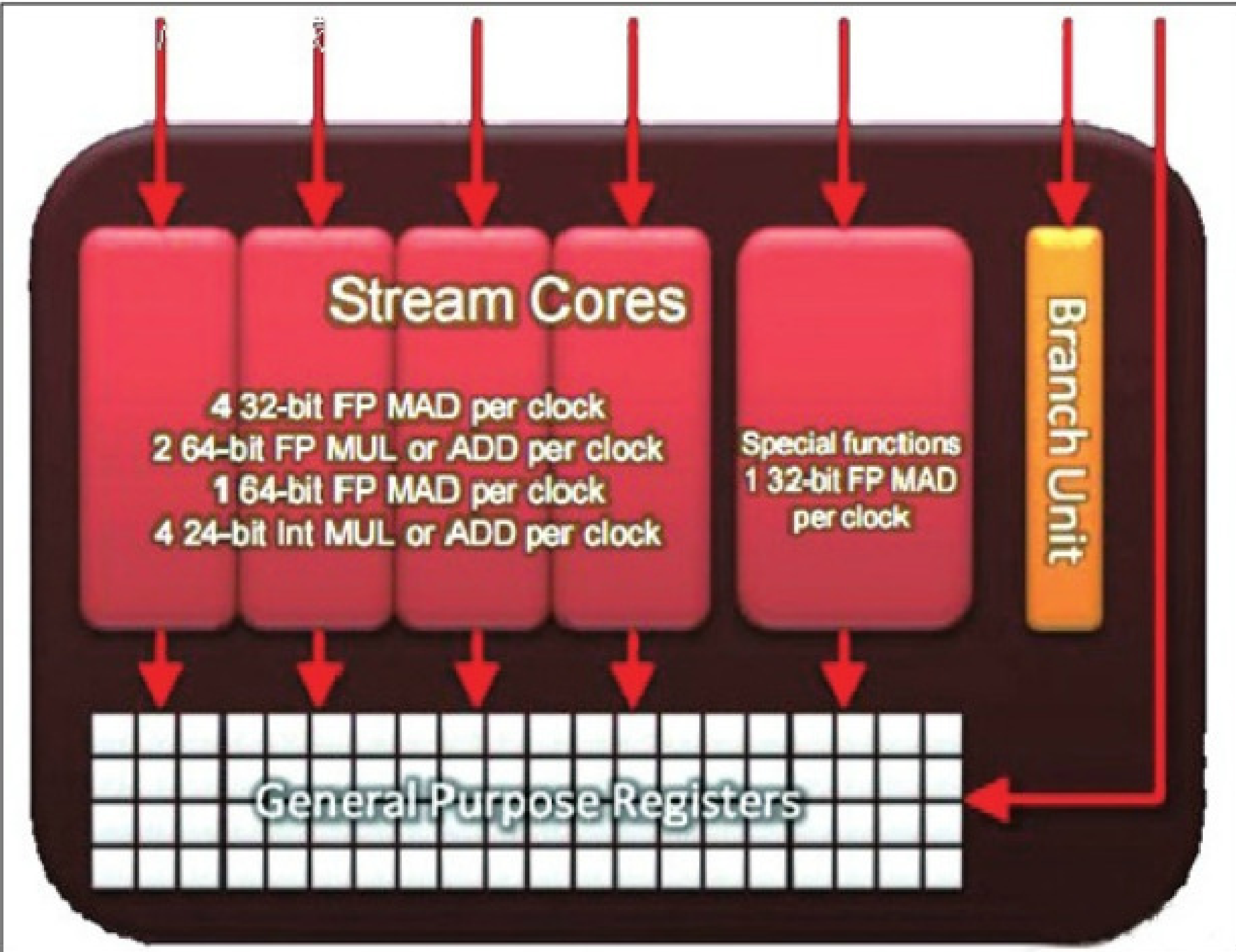
	HD5870	HD5850	HD4890
核心代号	RV870		RV790
制造工艺	40nm		55nm
晶体管集成数	21.5亿		9.59亿
核心面积	$334mm^2$		$282mm^2$
流处理器单元	1600	1440	800
纹理单元	80	72	40
光栅单元	32		16
核心频率	850MHz	725MHz	850MHz
流处理器频率	850MHz	725MHz	850MHz
显存频率	4800MHz	4000MHz	3900MHz
显存容量	1GB/2GB	1GB/512MB	1GB
显存类型	GDDR5		
显存位宽	128bit		256bit
显存带宽	153.6GB/s	128GB/s	124.8GB/s
浮点运算	2.72TFLOPS	2.64TFLOPS	1.36TFLOPS
待机功耗	27W		60W
满载功耗	188W	170W	190W

自R600核心（HD3000系列）开始，ATI的GPU一直延续着SIMD（单指令多数据流）超标量流处理器架构，RV870也不例外。从核心架构图来看，RV870的流处理器单元数量超过RV790一倍，但新增的流处理器单元并未与原有的部分整合，而是形成基本对称的两个部分，与流处理器单元对应的纹理单元和一级缓存也同时被分为两个部分，这一特征与当前的双核心处理器非常相似。



RV870核心架构示意图

RV870拥有两个大的SIMD阵列，并呈左右对称排列，每个大SIMD阵列中包括10组SIMD阵列（共800个流处理器单元），每组SIMD阵列拥有4个纹理单元、16个线程处理器（Thread Processor）和内部一级缓存（纹理缓存），每个线程处理器中包含5个流处理器单元。ATI在RV870的SIMD阵列中还进行了一系列改进和优化，一



RV870流处理器单元结构图

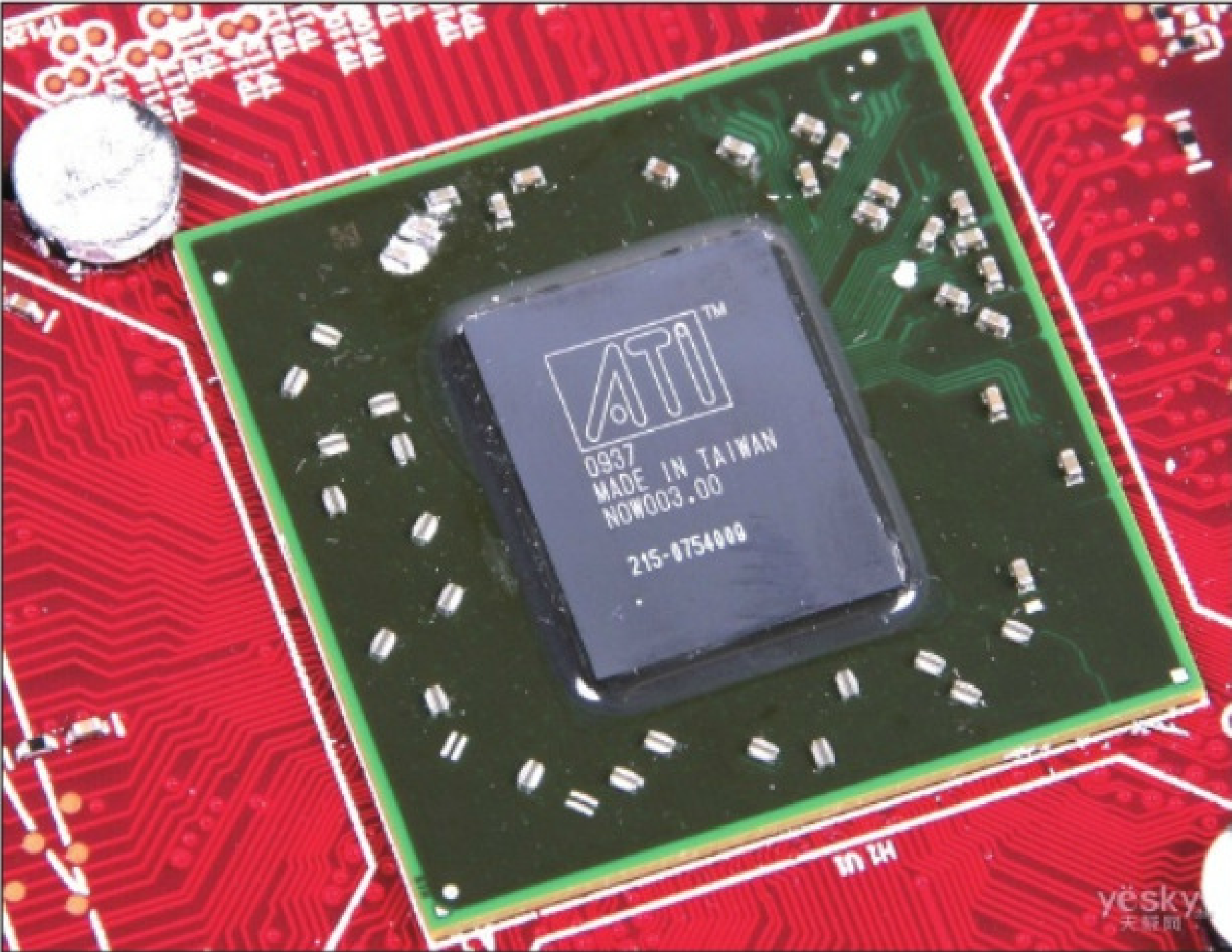
级缓存容量为160KB，带宽达到1TB/s，二级缓存容量为512KB，带宽达到435GB/s，这使得纹理带宽得到提升，RV870每秒可完成680亿次双线性过滤和2720亿次32bit纹理拾取。另外在SIMD阵列中还加入了对16k×16k纹理和新的BC6/7 HDR纹理压缩算法的支持，这两项技术都来自DirectX 11，它们与纹理带宽提升相结合，意味着RV870在理论上能更完美地支持无角度的各向异性纹理过滤，而性能衰减幅度则保持在之前AF算法的水平上，有助于确保更高的纹理贴图质量。

在RV870核心中总共拥有320个线程处理器，相当于以前的Shader Unit，每个线程处理器内部又包含了5个功能各异的处理核心，因此RV870总共拥有1600个流处理器。在线程处理器内部，5个流处理器在Branch Unit（分歧执行单元）的控制下处理数据流和条件运算，数据读写则在通用寄存器中。另外在流处理器单元部分，RV870还加入了基于DirectX 11的位操作类指令，并优化了SAD算法，使指令执行速度提升12倍，且此项指令可以在OpenCL底层

执行。

2.RV840核心架构解析

RV840核心对应的HD5770/5750在技术规格上基本与上一代的RV770核心相同，HD5770拥有800个流处理器单元、40个纹理单元、16个光栅单元；HD5750则削减为720个流处理器单元、36个纹理单元和16个光栅单元。如果说RV870是类双核设计，那么RV840就相当于其中一个单独的核心，因此一、二级缓存和显存控制器等部分的技术规格均为RV870的一半。虽然RV840的显存位宽只有128bit，但由于HD5000全系列均采用高频GDDR5显存，HD5750的显存频率甚至高过HD5850约600MHz，所以HD5770/5750的显存带宽反而比HD4850更高。



HD5770中的RV840核心

RV840核心规格一览

	HD5770	HD5750	HD4850
核心代号	RV840		RV770 PRO
制造工艺	40nm		55nm
晶体管集成数	10.4亿		9.56亿
核心面积	175mm²		260mm²
流处理器单元	800	720	800
纹理单元	40	36	32
光栅单元	16		
核心频率	850MHz	750MHz	625MHz
流处理器频率	850MHz	750MHz	625MHz
显存频率	4800MHz	4600MHz	4000MHz
显存容量	1GB/2GB	1GB/512MB	512MB
显存类型	GDDR5		GDDR3
显存位宽	128bit		256bit
显存带宽	76.8GB/s	73.6GB/s	64GB/s
浮点运算	1.36TFLOPS	1.08TFLOPS	1TFLOPS
待机功耗	18W	16W	45W
满载功耗	108W	86	110W

将你的对手抛在尘埃中
——通过《尘埃2》的测试选显卡

《尘埃2》是目前画面效果最好的DirectX 11游戏，曲面细分等技术的应用使这款游戏中具备了非常真实的车体、自然环境、烟尘效果，在兼顾画面的同时这款游戏还提供了非常真实的驾驶感受和速度感，堪称最能代表DirectX 11游戏开发水准的作品。下面我们就通过一组《尘埃2》的测试成绩来考察显卡性能，为大家选购显卡提供参考。测试平台采用64位Windows7旗舰版操作系统，英特尔酷睿i7 920处理器和原厂X58芯片组主板以及KINGMAX DDR3 1600 2GB×3（三通道）。测试采用了《尘埃2》的官方Benchmark程序，在DirectX 11模式下测试，分辨率设置为1280×1024，所有特效细节设置为最高，并开启4倍抗锯齿和16倍各项异性过滤。



《尘埃2》游戏画面截图

《尘埃2》性能测试一览

显卡型号	平均帧速（fps）	平均帧速（fps）
HD5870（DirectX 11）	57.2	51
HD5850（DirectX 11）	49.7	44
HD5770（DirectX 11）	37.5	33
HD5750（DirectX 11）	35.2	31
HD4890（DirectX 9）	51.9	45
HD5870（DirectX 9）	84.6	72
HD5850（DirectX 9）	74.6	65
HD5770（DirectX 9）	55.4	48
HD5750（DirectX 9）	51.6	45

从测试成绩看，DirectX 10时代的单卡性能王者HD4890只能在负载较低的DirectX 9模式下满足《尘埃2》的需求，由此可见这款游戏对系统配置的要求非常之高。而在换用HD5000系列显卡之后，测试成绩立刻有了极大的提升，HD5750在DirectX 9模式下成绩与HD4890几乎相同，而HD5850的平均帧速则突破了70，HD5870更是超过了80。在转入DirectX 11模式后，所有显卡的成绩都有约三分之一的下降，HD5870、5850凭借强劲的性能，仍然能够在如此高的分辨率和特效设置下满足激烈游戏对抗的要求，而HD5770和5750的成绩则略微偏低。

综合来看，HD5870/5850的性能足以在极高的设置下应对如《尘埃2》这种DirectX 11游戏大作，能提供流畅的帧速和出类拔萃的画面效果。而价格平实面向主流市场的HD5770/5750其性能也与上一代“单卡王”HD4890相当，相信只要降低抗锯齿的等级，也同样能够满足激烈对抗的要求。这也说明RV870和RV840核心显卡确实具备了相当可观的DirectX 11游戏性能，笔者建议追求极致画面效果的玩家选择HD5870/5850，甚至可以考虑多卡互联的配置方案；主流玩家选择HD5770/5750则是兼顾价格和游戏性能的方案，同样可以满足DirectX 11游戏的要求。

新人新作

林晓：讲《魔兽世界》故事的人很多，讲得好的人不多。写《魔兽世界》小说的人很多，写得好的人同样不多。下面要给大家推荐的这篇《纳克萨玛斯之影》，开篇第一句话，看过《百年孤独》的朋友是不是觉得有点眼熟？学习和模仿名家之作，对于新作者来说，并非坏事，甚至是一条很正确的习作之路。就像《纳克萨玛斯之影》，作者在语言和情节组织上，已经是颇为成熟，展现了他文学上具备的潜力。“游戏剧场”中旬刊的“新人新作”栏目，就是为类似作者这样的新人提供展示他们创作才华的舞台。

纳克萨玛斯之影

■山东 Adam

第一章

许多年以后，面临行刑队，托尼将会想起很多年以前，他的父亲带他去见识粒子转换器的那个遥远的晚上。

在地精开着他们那艘飞艇到达闪金镇之前，这里一直都是一个非常平静的地方。托尼的父亲被人们叫做酒鬼托尼，在一个温暖的午后，他拎着酒瓶摇摇摆摆走出旅馆的时候，生平第一次看到了代表这个世界最高科技水平的产品，一艘巨大的飞艇像龙一样覆盖在闪金镇上空，充满压迫力的阴影笼罩在酒鬼托尼的脸上，他打了一个寒颤，这是他自从十七岁学会喝酒以来的三十年间第一次清醒地认识到自己的处境。于是他跪了下来，冲着天上的巨物顶礼膜拜，嘴里含含糊糊地念叨着来自内心深处原始记忆的咒语。他身边的人似乎都惊呆了，但是不知道是被天上的飞艇惊呆了，还是被酒鬼托尼的可怕行为惊呆了。

这艘飞艇慢慢地降落在附近的空地上，一群绿皮肤的小个子生物从上面蜂拥而下，开始搭建一个帐篷。看到这些虽然面貌凶恶但四肢短小的生物，就连治安官玛克布莱德都松了一口气。他在路过的冒险者的流言碎语中经常和这些小东西过招，它们无非是一些贪财的、有点小聪明的生意人，治安官玛克布莱德已经在自己的意志中和这些杂碎谈判过了，并且已经和这些杂碎达成了互不侵犯的协议。虽然他很想走上前去确定一下这些小东西是不是接到了他谈判的请求，但他怎么也鼓不起勇气去问个明白。于是他干脆跑进旅馆里，向大家大声宣布他已经搞定这群外来客了。有人问他这些到底是什么生物。治安官玛克布莱德仔细地思考了一下，在他的知识储备中并不存在这种生物的名字，于是泰坦创世时的智慧回到了他的身上，他就像远古时泰坦们为万物命名一样，慎重地喝了一口蜜酒，审慎地环顾了一圈，谨慎地说：“我想，他们应该叫做，地精。”

这群地精搭建的棚子很奇怪，支架全部都是金属的，棚子的顶部是用一种散发着闪亮光泽的材料做成的，在棚子的外围地精们搭起了一个足有二十多码长的展台，上面摆着各种各种闪金镇人民从来没见过的新鲜玩意儿。而棚子后面的空地上有一个神秘的东西，被帆布盖得严严实实，治安官玛克布莱德在人们的怂恿下，以当地治安官的身份询问那个帆布底下到底遮盖着什么好玩的东西，一个叫亚克亚尔亚克的地精操着一口除了声调不正常以外什么都正常的通用语说道：“那是艾泽拉斯最伟大的发明！”治安官玛克布莱德没有再追问下去了，因为从这个地精严肃的表情上看来，这个“艾泽拉斯最伟大的发明”将会致镇子上的某人于死地。

这群地精吸引了闪金镇方圆几十里的人都跑来闪金镇参观他们的发明，就连马科伦家族和斯通菲尔德家族这两个不同戴天的家族都兴师动众地赶来了，不过在匆忙之中他们双方都忽视了数点人员的重要性，这让梅贝尔和托米有了充分的时间收拾行囊私奔，据说他们跑去了赤脊山，在那里过上了幸福的生活，不过马科伦家族和斯通菲尔德家族却没有因为他们的私奔而感到惊讶或者是愤怒，双方都很有默契地闭口不谈这件事，因为私奔只会加深双方的仇恨，这对于本来就互相仇恨的家族来说就像酒鬼托尼在地精的指导下学会了更多的科学知识一样。

酒鬼托尼是闪金镇最快接受这些地精的人，当人们还在旅馆里议论纷纷的时候，他已经开始帮着地精搭建棚子；当人们对于搭建好的棚子发表审美性意见的时候，他已经学着小心翼翼地将各种科学发明摆在展台上；当人们面对先进的科学产品发出惊叹的时候，他已经在亚克亚尔亚克的指导学习数学和工程学原理；而当人们尝试询问帆布下面的发明究竟是什么的时候，他已经做出了一个决定，这个决定就像一只蝴蝶在藏宝海湾扇动了那对小小的翅膀，而对于整个闪金镇的命运将产生不可预料的影响。

在地精们将要离开的前一天晚上，酒鬼托尼带着他的儿子托尼来到地精们休息的飞艇里，亚克亚尔亚克饶有兴趣地打量着这个十八岁的小伙子，好像是把这个人类当成了一个机器，从骨头到血液，从汗毛到皮肤，都被他分析了一个透彻。随后他对酒鬼托尼说：“这样太惹眼了，我要把他变成一个地精才能带他走。”

“那就做吧。”

“来吧，我也答应过让你摸一摸这个世界上最伟大发明，但我没想到是在这种情况下。”

亚克亚尔亚克和两个地精带着他们来到那个盖着帆布的东西旁边，他们不约而同地停了下来，尽管他们观察这个发明的角度或高或低，但是眼神都不约而同地散发着崇拜的火焰。过了好一会，亚克亚尔亚克像是把自己从美梦中弄醒一样痛苦地说道：“老伙计，你确定真的要这么做吗？”

酒鬼托尼看看他的儿子，那张青春的脸上被恐惧和好奇复杂地填满了，一种奇怪的感觉在他的血液里慢慢加温，很快地就开始像火一样灼烧着他。酒鬼托尼强忍着扭动身体的冲动，发表了足以代表艾泽拉斯开明思想的短短的宣言，他说：“我爱吾

子，我更爱科学。”

亚克亚尔亚克赞许地点点头，将帆布掀开，一个巨大的圆柱状机器出现在他们面前，周身都闪烁着代表知识的银白色光芒，连黑夜都无法遮盖它。

“粒子转换器，”亚克亚尔亚克说，“能把兽人变成夜精灵，把人类变成地精的伟大发明！”

地精们为托尼打开了粒子转换器的机械门，托尼看了一眼自己的父亲，那个苍老的略显佝偻的身形从此像浮雕一样刻在他的脑海中，就算经过了许多的磨难，经历了非人的折磨，踏过了刺骨寒冷的雪地，生活在腐烂的尸体中间，他也无法忘记这个身形；无论他在以后的岁月里进过多少次粒子转换器的机械门，变成各种艾泽拉斯大陆上的生物，在他的脑海中，这个身形都不曾被磨灭。

“再见。”托尼对酒鬼托尼说，钻进了粒子转换器里。

第二天一早这帮地精就乘着飞艇离开了闪金镇，继续他们的冒险。在他们离开这里的第四个礼拜，治安官玛克布莱德在和老板娘调情的时候突然想到似乎很久没有见到酒鬼托尼的儿子了，但这个想法就像一枚烟花一样，突然出现在他的脑袋里，又很快地熄灭了。酒鬼托尼的儿子就像从来没有出现在这个小镇上一样，没有人再提过他，渐渐地，就连酒鬼托尼都忘记了自己的儿子，也忘记了地精，又沉浸在酒精中不可自拔。

这样的生活一直持续到暴风城重建的那一天，大量的卫兵出现在闪金镇里，一个叫范克里夫的监工带走了镇子里很多的男人，但他们再也没回来过，他们的家人成天哭着说他们死在暴风城的废墟下面了。酒鬼托尼常常想，如果这些人再来要带走自己，那他一定要用手上的酒瓶磕在那个范克里夫的脑袋瓜子上面。

这一天还是到了，但他们不是来抓酒鬼托尼的，重建暴风城是一个浩大的工程，需要的是身强力壮的男人。那天清晨酒鬼托尼在旅馆里被女人哭喊声惊醒了，他的脑袋没有像往常那样因为宿醉而疼痛难耐，他现在比夜晚的猎豹还要清醒，他在旅馆第二层的房间里找到一个麻袋，又走进伙房里把所有的铁器都扔进麻袋里，他自己挑了一把长长的草叉，扛起麻袋走出旅馆，接着把手中的草叉狠狠地插进离他最近的一个卫兵的胸膛里。这时，他感到无比的安静，讨厌的哭喊声和更加讨厌的咒骂声都消失了，他拔出草叉，将麻袋扔在地上，说：“女人都回家，男人抄家伙，把这些入侵者都杀了！”

第二章

如果托尼知道在很多年之后因为他的选择导致整个闪金镇陷入到战争当中，那么他会在进入粒子转换器的一刹那有一些迟疑，他会想到多年之后当他变老了，他要去什么地方晒太阳，并且会考虑在赤脊山与托米和梅贝尔住上一阵子。但是当他坐在飞艇上和亚克亚尔亚克他们环游世界的时候，他并没有考虑到太多的未来。

每天当清晨踮着脚步走到飞艇的甲板上时，托尼总是第一个醒过来，他看见晨光姑娘光着脚亭立在船桅上，高高地凝视着前方，似乎在思考飞艇下面的世界总是嘈杂不堪的原因。但是没过多久，托尼就证实了自己这个想法不仅幼稚而且可怕。在他们驶离雷霆崖第四天的清晨，他在雄鹰的厉鸣声中醒来，慢慢悠悠地走上甲板，看到地精阿里亚尔趴在船舷上向下张望。

“阿里亚尔。”托尼一边打着懒洋洋的招呼，一边习惯性地向船桅看去，晨光姑娘按时站在那里，不过这回没有再凝视前方，而是死死地盯着阿里亚尔的后背。一种非常不好的跟死亡有关的预感像烟雾一样在托尼的心脏底部升起，慢慢地萦绕在他的心尖上，叫他很不舒服。

“阿里亚尔。”托尼想过去拉住这个小地精，但他已经翻过船舷一头栽了下去。阿里亚尔的死让飞行延迟了整整两个礼拜，因为亚克亚尔亚克本着朴素的人道主义思想试图在阿里亚尔坠落的地方找到他的尸体，如果托尼没有把晨光姑娘的事情告诉他，那他一定还会继续找下去。那天下午托尼在一丛乱石堆里找到灰头土脸的亚克亚尔亚克，把心中的疑惑全部告诉给他，比如说飞行的延迟会让他们遭遇一场暴风雨，比如说粒子转换器在虚空位面运作的可能性，比如说晨光姑娘……

“晨光姑娘？”就算过去了很多年，当托尼在面对行刑队的火枪时，都能清晰地想起亚克亚尔亚克吼出这四个字时狰狞的面目上的每一条皱纹。“那不是晨光姑娘，”亚克亚尔亚克忧心忡忡地说，“那是女妖。”当他说出这个词汇的时候，不仅是亚克亚尔亚克，连四周正在搜寻阿里亚尔尸体的地精们都停下了手上的活计，变得跟他一样忧心忡忡了。托尼感觉空气变得粘稠起来，呼吸成了一件需要付出很多精力的事情。如果说他的无知可以覆盖从闪金镇到北郡村整片土地，那么此刻他一定觉得这点无知比起他对于女妖的有知来说都算不上可怕。作为一个人类，不死生物是他们的童年和心灵上挥之不去的阴霾。

于是他们迅速地起航了，亚克亚尔亚克决定改变航向飞往幽暗城，他要去找一个幽暗城的官员。一个女妖出现在他的飞艇上，这对他来说不光是恐惧，更是一种侮辱，在亚克亚尔亚克看来，这是低俗的政治对伟大的科学的侮辱，是荒谬的战争对合理的商业的侮辱。他要去质问幽暗城，怎么可以允许一个女妖随便出没提瑞斯法林地以外的地方，如果这件事是合法的，那他一定会用飞艇仓库最里面的那架火炮把幽暗城的天花板炸出个窟窿，让这帮不死族也知道知道这世上还是需要公平的，就像从窟窿里照进来的阳光那么公平。

那天之后托尼再也没有看到晨光姑娘，或者说是女妖，当他一个人站在甲板上感受清凉的晨风时，他竟然觉得有些落寞。好像他又回到了闪金镇，躲在他逼仄的房间里，蜷缩着听房间外面那些同龄人嬉笑打闹的声音。就算过去很多年，托尼每当把自己浸泡在蜜酒一样的晨风中时，就会想到在飞艇上渡过的那些早起的日子，并且想到很多年以前当他还是小孩子时，他的父亲彻夜泡在旅馆的吧台前，而他则孤独地躺在由木板拼成的简易小床上，幻想得到镇子上最漂亮的姑娘的芳心，幻想传说中的阿尔萨斯王子回心转意回到洛丹伦继续当他的王子，幻想自己成为这个世界上最伟大的战士。他的童年就是在幻想的蜜汁中浸泡长大的，这让他长大后的身子骨纤细又脆弱，好像一根芦苇似的一折便断。尤其是当提瑞斯法林地阴森的晨风吹拂在他脸颊上的时候，他更是感觉自己好像立马就要死掉了，他迟钝地把自己挪回到飞艇的休息室里，安安静静地躺了下来，双手交叉放在自己的胸前，就像他小时候看到母亲躺在棺材里那样，他慎重地慢慢地闭上双眼，感觉自己的意识全部堆积在他的后脑勺上，而身体立刻变得没有任何温度，就像亚克亚尔亚克见到他这副模样时说的那样：“这个家伙肯定是被不死族吓死了，真可怜。”他的意识却在后脑勺上嘲笑亚克亚尔亚克和那帮悲痛的地精，他暗暗发誓等到飞艇再次起飞的时候

他就会醒过来，从此再也不玩这一套了。于是他安心地睡了过去，等到他再次醒过来的时候，飞艇已经荒废得只剩下龙骨和倒塌的船桅，他躺在布满了窟窿的船帆上，轻轻一动船帆就碎成了粉末。而提瑞斯法林地独特的腐烂味却依然徘徊在他的鼻孔周围，这让他确定他还活着。这时，他正在思考人生的短暂和时间的飞逝，并为他的地精朋友感到难过。一对冒险者从他身边经过，托尼听见他们说，在遥远的闪金镇，一个名叫酒鬼托尼的将军正带领着一群农民反抗暴风城的残酷统治。刹时间，托尼好像被人猛地拽了一把，从几千年后回到了现在，他注意到身边的龙骨不过是一艘普通的游船的残骸，而不是地精飞艇那结实的金属龙骨。沧桑感在他的嘴唇上消失了，他开始觉得很渴，于是他站了起来，父亲那苍老的佝偻的身形没有预兆地出现在他的脑袋里，他知道：酒鬼托尼有难了。

第三章

亚克亚尔亚克是个地地道道的唯物主义者，每当他听到自己的船员谈论灵魂这种玩意儿的时候都露出一脸的不屑，他坚信艾泽拉斯大陆上的生物都是由钱币进化来的，就是现在在他口袋里安安分分地躺着，一被人们充满欲望的手指挑逗就叮叮当当作响的金币。所以大家才会不分种族、不分性别地在金币面前都表现出同质的渴望，亚克亚尔亚克认为这是他金币进化论的佐证之一。

但是当亚克亚尔亚克见到酒鬼托尼之后，几乎在当时就冒出了一个该抽自己耳光的想法。当他从飞艇的船舷上向下张望的时候，看见一个跪在地上面对科学顶礼膜拜的男人，他的嘴唇蠕动着，差点就说出让自己难以下台的一句话："这是一个有地精灵魂的人类！"

亚克亚尔亚克就像待自己的兄弟一样对待这个可敬的男人，尤其是他把自己唯一的儿子贡献出来，交在他手中的时候，亚克亚尔亚克差一点就泪流满面。这个世界正在慢慢地消亡，为了自己的梦想付出行动的人已经越来越少了。他本来想把托尼像亲生儿子一样培养成一个讲科学会赚钱的飞艇商人，但是六年后，托尼竟然被吓死在提瑞斯法林地，他失魂落魄地将飞艇降落在幽暗城旁边，叫人处理掉了托尼的尸体，随后也没有去找幽暗城的官员，而是飞去了卡利姆多，在这段历史中再也没有回到东部王国。

而当他在卡利姆多继续航行做生意的同时，酒鬼托尼的起义战争陷入到一个奇怪的境地里面。在取得了那个清晨的胜利之后，酒鬼托尼带着镇上的男人躲进了艾尔文森林的深处，他们充满干劲地开垦荒地，搭建房屋，等他们打算把女人接到这个新开辟的秘密根据地的时候，他们发现镇子上已经空无一人了。他们仔细地检查了每一个房间，用眼睛和鼻子打量着每面墙壁，没有发现任何厮打的痕迹，所有的家居摆设得就像他们当初离开时一样完好无缺，屠夫朗多说，连他留给老婆的四个金币都纹丝不动地摆放在餐桌上，跟他离开的时候一模一样，他都没有忍心把它们揣进自己的荷包里，因为这四枚金币餐桌上好像生了根一样，覆盖其上的薄薄一层灰尘仿佛在对着他露出一副沉思的、严肃的面孔，在对他诠释着一些与日出日落有关的预言。不过没人在乎一个屠夫的内心独白，男人们在无声的讨论中确定了一个骇人的结论：似乎在他们前脚离开闪金镇，后脚就有人带走了镇上的女人和小孩。

这种诡异的景象让男人们垂头丧气地回到自己辛勤开发出来的土地上，看着崭新的房屋，他们更加发觉自己已经日益老迈下去。于是他们闷闷不乐地种地，闷闷不乐地过日子，闷闷不乐地喝酒，闷闷不乐地打牌。总之，这个新开发的小镇还没有散去新鲜的泥土味时，就已经进入了它的垂暮之年。酒鬼托尼带着这群闷闷不乐的男人到处偷袭着亢奋的暴风城的卫兵，可是渐渐地，男人们不再觉得这是一件可以缓解他们闷闷不乐情绪的活动，他们陆续回到酒馆里成年累月地干着各种无聊的勾当。于是只剩下酒鬼托尼一个人拿着草叉收拾那些落单的卫兵。在百废待兴的暴风城里，在被征召去做苦力的人们中流传出一个传说：草叉英雄以一敌百。

许多年之后，当酒鬼托尼在听到行刑队火枪声响起的前一秒，他会想起这段值得一书的历史，在这期间他没有沾过一滴酒，就好像他从来都没有喝过酒一样，打娘胎里就是一个滴酒不沾的人。这是他一个人的战争。

而在这场战争进行到难以维持的时候，酒鬼托尼的儿子--托尼正在寻找亚克亚尔亚克的路上。当托尼在一艘废弃的游船旁边醒过来的时候，亚克亚尔亚克的飞艇已经飞走了一年多的时间，而他父亲的战争也渐渐地变成了一个人对抗全世界的传说，不过这些事情他当时并不知道，他只是凭着直觉知道在遥远的闪金镇，他的父亲酒鬼托尼需要他的帮助，而要回到闪金镇，他需要亚克亚尔亚克的飞艇。

为了找到亚克亚尔亚克的飞艇，他按照一个不死族姑娘的指引，往北方开始前进，因为这位可爱的不死族姑娘告诉他，在一个叫辛特兰的地方有很多托尼口中绿皮肤长耳朵的生物。但是几年后，托尼回想起这位好心的不死族姑娘时，会发出善意的微笑，因为她完全把地精和巨魔搞混淆了，她完全不知道在距离她住所不到三百码的地方有一座飞艇塔，如果当时她指引他走上飞艇塔去询问那上面的地精，那么托尼会提前四年回到他父亲的身边。但是命运之轮开始转动的时候，一切错谬的地方都开始成为命运之神的工具，各种阴差阳错还是让托尼踏上了长达四年的漫漫征程。当他作为一名被遗忘者的成员回忆往事时，他会嗟叹时运的力量，并且欣然迎娶这位善良的指错路的姑娘。

当他踏入希尔斯布莱德丘陵的一刹那，他的第一万根胡须从他下巴上的毛孔里顽强地钻了出来，把他彻底装扮成了一个流离失所的野人。等南海镇好心的人们在一个山丘后面发现他的时候，差一点把他当成奥克兰克的变种雪人给杀死，不过托尼纯正的通用语把他从鬼门关口拉了回来。于是南海镇的人民欢天喜地地把他迎进旅馆，实际上，这时候他已经一年零三个月没有吃过饭喝过水了，如果他曾准确地记住他告别不死族姑娘之后的每一天时间，那么他绝对无法支撑到现在，正是在无法预测的路途上和难以把握的时间中，他告别了水和食物，哪怕他迷路来到一片正当成熟期的果园里，他也没有一点食欲，好像时间之于他来说已经成为了一个魔比斯环，他从一点出发，又回到这一点，好像他整个人生的意义都在于这充满混沌感的赶路上面了。而当他停留在南海镇的时候，于是他又从那种迷狂的状态恢复到正常的生活中，在他的脚底积攒已久的饥饿感和难以承受的困乏立刻向上涌进他的脑袋里，他当时就晕厥在旅馆的吧台前面。

在他因为长时间的饥饿和缺水而晕倒在吧台前的时候，旅馆老板的女儿梅娅正好从楼梯上优雅地走下来看到了这一幕，当人们手忙脚乱地把托尼抬到床上的时候，她已经做出了一个将会改变世界命运的决定。在她的父亲得知这一决定的时候，这位可敬的旅馆老板以睿智的思想立刻洞察到这一决定的不可扭转性，于是一口答应了她。

两个月之后，托尼终于可以从床上下地走路了，也正是在这一时刻，



南海镇的人们在镇长的操持下开始筹备本镇第一个与外乡人结亲的婚礼。这位白发苍苍的镇长远没有旅馆老板富有远见，他总是一边唠叨着“世道变了”一边娴熟地指挥着人们摆放桌椅和花篮。最终，托尼在新娘梅娅和伴郎的搀扶下，颤颤巍巍地完成了婚礼，许多年后，当托尼回想这段婚姻时，会发现梅娅竟然是他在这一段历史中唯一爱过的人。

而在梅娅累积长达一百四十岁的生命中，她在二十岁那年某个下午的记忆就像用烫铁烙在她心中一样难以磨灭，一个突然晕厥过去的年轻人在浓密的胡须和破烂的衣着背后，以一种能够遗传的气质准确地击中了她的爱情。在她桀骜地拒绝了第一百三十九个求偶者的追求后，她义无反顾地选择了这个外乡人，尽管她几乎在当时就明白她是不可能留住这个男人的，她还是决定与他结婚，而他将在为她留下一个子嗣之后永远地离开她，她将不会再见到他，甚至连对他的记忆都会失去。

很多年之后，当一位吟游诗人对人们讲起托尼的故事的时候，他会像纳格兰的羚羊一样轻盈地掠过，只给人们留下只言片语：这就是爱情，可悲的爱情。

一年后，托尼和梅娅的儿子诞生了，托尼慎重地思考了很久，最后决定用孩子祖父的名字为他命名。

“托马斯帕金斯。”当梅娅抱着孩子念出这个名字的时候，这短短的六个字好像咒语一样击中了托尼，他站在梅娅和孩子的身边，觉得汗毛都竖起来了，一种赶路的冲动充斥了他的身体。梅娅扭过头来，冷静而充满爱意地看着他，说：“如果你想好了，你现在就可以走，不过我希望小托马斯可以和他的爸爸多相处一阵子。”

托尼于是留在小托马斯和妻子的身边陪伴了他们三个月，当春天的鸟鸣声响起的第一个清晨，他穿上了来到这个镇子时穿着的破烂衣服，背着妻子为他准备的干粮和刮胡刀，在朦胧的晨雾中独自离开了南海镇。他没有任何遗憾和不舍，就像当初他来到这里时一样，他几乎是以一种晕厥的状态告别了这块土地和这段时间，他人生的意义终于又校正到赶路上了。

第四章

酒鬼托尼的战争持续了三年零两个月，当他在一个静谧的夜晚试图偷袭第三千四百六十八个暴风城卫兵的时候，他被捕获了。这个消息震惊了暴风城里的苦工、卫兵、平民、爵爷和摄政王，在酒鬼托尼被五花大绑押解进暴风城里的时候，整个暴风城像一只被半夜捣了窝的公鸡一样，兴奋地高耸着自己红艳艳的鸡冠，爆发出令人难堪的激情。人们纷纷从温暖的被窝里蹦出来涌上街道，在没有人维持秩序的情况下，大家自觉地按照睡衣的等级夹道等待草叉英雄托尼出现在被他们视线灼烧得都快融化的城门里面。

最靠近城门的是那些睡衣上打着数不清的补丁的人们，往里依次是亚麻睡衣、纯棉睡衣和丝绸睡衣，在最里面靠近王室居所的地方，奥妮克希亚女爵和弗塔根公爵身着金丝睡衣并排站立着，安度因国王站在他俩的身前，早在三年前他就听说了这个威胁暴风城统治的草叉英雄，而如今他将会亲眼看到这个传说中的英雄。很多时候，当安度因国王想起这个未曾谋面的敌人，总会将自己父亲瓦里安的形象对应上去，好像他那个莫名失踪的父亲此时正在艾尔文森林的某处发动一场针对他的叛乱，这场叛乱是如此有趣，以至于暴风城的前任国王不惜制造一出失踪的闹剧，只为了拿着草叉一日三餐似的偷袭他曾经的卫兵们。

于是在押解队伍的第一个卫兵出现在城门当中的时候，瓦里安国王转过身去抱住奥妮克希亚女爵的大腿，以儿童的狡猾声称自己累了需要去休息。在他看来，他不需要看到草叉英雄就已经在某个层面上与他深层次地交流过了，在很多很多年之后，瓦里安老国王会躺卧在病榻上想念这个男人，他会说：“那个发动叛乱的人就像我的父亲一样，给我孤单的童年带来了很多应该属于英雄时代的伟大故事。”

而酒鬼托尼被推进暴风城城门的一瞬间，他突然意识到为什么今晚他会旧病复发，在发动偷袭之前的两个小时里，他喝光了旅馆里所有的啤酒，这让他几乎是爬到一个目瞪口呆的卫兵脚边上请求他逮捕自己。现在他看着道路两旁好奇和失望并存在心中的人们，不禁露出了善意的微笑，在他将自己的儿子送进粒子转换器的那个晚上，他就已经预料到今天的结局。尽管这个结局在当时只是一种感觉，就像一股黑烟弥漫在他的脑袋里，但他也为这个结局感到解脱，因为在他十七岁那年的时候，当他看见一朵宁神花在毒辣的夏日下顽强地从土地里钻出头来，迅速伸展开四肢，在光秃秃的花茎上迫不及待地长出了小小的叶子，接着又执拗地在顶端开出白色的花朵，五秒钟后，这朵猴急的宁神花又急切地开始凋零，细小的花瓣和纤弱的花茎迅速地枯萎、变黑，像是被灼烧过一样，最后瘫倒在酒鬼托尼的脚边。从那个时候起，酒鬼托尼就知道这个世界正在不可逆转地走向衰败，最终会陷入到一个往返环复的奇怪的时间之轮中，再也没有办法前进一步。

所以，当酒鬼托尼看到暴风城中拥挤的人群之后，不禁觉得这个结局对于他来说是一种格外的恩惠，他不



需要再通过酗酒或者是发动战争来缓解对于未来的恐惧，他将隐遁在命运的身后，以一种超然的眼光目睹着这个世界的时间轴最终打成了一个死结。

此时此刻此地，酒鬼托尼在释然之余突然没有来由地思念起自己的儿子，在他之前四十年的生命中，他从来没有这样思念过一个人，就算他的妻子因为难产死掉之后，他也没有像现在这样思念过一个人。于是酒鬼托尼从这种撕心裂肺的思念当中找到了生命的意义所在，从他看到那朵凋零的宁神花开始，他一直为了未来活着，而当他终于不用考虑未来的时候，他却在回忆中找到了生命中最值得珍惜的人。

第二天清晨枪声在暴风城外响起的时候，酒鬼托尼在对往昔无限的追念中了结了自己的生命。他最终发现可以铭记的日子竟然屈指可数，于是他大声地喊叫起来，喊声甚至盖过了枪声，这声音掠过卫兵的头盔，抓住一股吹往北方的风的尾巴，一路朝辛特兰飞去，它来不及看沿途的风景，匆匆地从火红的燃烧平原飞过，又穿梭过皑皑的丹莫罗，头也不回地从暗绿色的湿地上空一闪而去，又忽视掉阿拉希高地翠绿的山峦，最后钻进正在熟睡的托尼的耳朵里，把他从梦中惊醒。

托尼猛地坐了起来，凝视着前方，他裹紧了身上比三年前更加破烂的衣服，清早的薄雾还没有散去，晨光跌跌撞撞地穿破重重薄雾照射在他的脸上，把他棱角分明的脸庞勾勒得更加瘦削。他从行囊里掏出一把刮胡刀认真地刮掉趁着夜色沉重长出来的胡渣子，接着就开始发呆，早在三个月之前他就到达了目的地辛特兰，但是他不但没有找到地精亚克亚尔亚克，反而遇到了更加令人恐慌的事情。

三个月前的午后，当他踏入辛特兰的边界时，一阵能够把快乐注射到他身体中的噪音传到他的耳朵里，那种独特的“疙瘩疙瘩噼里疙瘩”的机器运转的声音代表着科技正在用它伟大的力量把一个生物分解成为无数的粒子，然后又以另外一种生物的形态重组这堆叽叽喳喳的粒子，把聒噪变为平静，把不可能变为可能。九年前，托尼正是借助这种魔法般的科学发明离开了闪金镇。

这噪声吸引着托尼继续往辛特兰的深处前进，他越过一个又一个山包，小心翼翼地绕开凶猛的狮鹫和野狼，粒子转换器发出的噪声像黑暗大海上的灯塔一样牵引着他，疲惫和饥饿被幻化成父亲苍老的佝偻的身形伫立在他的脑海中，当他来到一座山包前的时候，他知道只要再转一个弯，就可以看到亚克亚尔亚克和他的飞艇，他停住脚步，将狂喜压缩进那颗快要爆炸的心脏里，慢慢地，慢慢地，挪动着自己的脚步，他的视线先是碰到了一个圆柱体的机器上面，接着他看到一个地精，然后他听见一个熟悉的声音像惊雷一样在他耳畔炸响：“啊呀，是你！托尼帕金斯！”

一个地精冲上来抱住托尼的大腿。托尼不知所措地说：“是我，见到你真高兴，阿里亚尔。”

这是他没有想到的见面，自从阿里亚尔在飞艇上被晨光姑娘推下去之后，他几乎没有考虑能够和阿里亚尔再见的机会，但是据阿里亚尔说当他因为宿醉不小心从船舷上翻落下去的时候，一阵大风在半空中将他托举起来，带着他一直朝东飞行，他坐在风的顶端经历了早晨云彩刚刚诞生时的羞涩，品尝了正午阳光不受任何阻碍直接钻进他嘴里的香甜，又忍受着夜晚高空中雄鹰和凤凰的争吵，在度过了数不清的昼夜交替后，那阵风降落在这个说不出名字的地方，一群巨魔围着他跳了一个讲不出门道的原始舞蹈，送给他一大堆熟悉的零件，要他造一架时间机器。

当托尼再次鼓起勇气提及晨光姑娘的时候，阿里亚尔却板起脸来，严肃地告诉他，那个赤脚站在船桅上的姑娘，是巨魔所崇拜的凤鹰的灵魂。

现在，托尼被从远方传来的喊叫声所惊醒，他睁着双眼，清醒而迷茫地注视着前方，那声悠远的喊叫声无非在向他昭示一件已然发生的事情，他的父亲已经永远地离开了他，他赶路的意义顿时消散在晨雾之中，疲惫从他的脚趾开始疯狂的蔓延，沿着他脆弱的骨骼涌上他的嘴唇，最后铺盖在他的眼皮上。托尼又一次昏睡过去，这一次他没来得及将意识堆积在后脑勺上，他带着琐碎的记忆和沉重的悲痛躺在翠绿的草地上。

于是时间踮着脚尖轻轻地从他身边走过去，阿里亚尔沉浸在时间机器的建造中，世界也在匆忙而不露痕迹地改变着时间轴的形状。许多年以后，当托尼再次醒来时，他看着陷入困境的阿里亚尔和他的时间机器，心中渐渐地冉升出一个念头，他用生锈的刮胡刀仔细刮掉脸上薄薄一层的胡须，然后小心翼翼地将它放进行囊中，又认真地整理了一下身上破破烂烂的衣服，最后和阿里亚尔一起投入到时间机器的建造当中。

第五章

时间并非傻帽到只会朝着一个方向狂奔，早在世界还处于蛮荒时代的时候，时间可以向前向后向左向右自由地奔跑。小草会在遭受暴风雨的摧残之前又回复到一粒种子的懵懂状态，再一次回到大地温暖的怀抱中，而奔流不息的大川也会稍微停下自己的被鹅卵石和泥沙硌得生疼的脚步，回到它发源的地方重新选择旅行的方向。自从艾泽拉斯大陆上出现了第一个能掐会算的生物的时候，时间就不得不迁就这些死脑筋的种族，但是还是有一些自以为是的巨人搞了一些青铜色的龙来看管时间，好像是这些巨人在掌管着早在宇宙诞生之初就已经存在的时间之神似的。

但时间之神凭着他深邃的思想和宽容的处世之道接受这些青铜巨龙的管辖，他将自己隐藏在日出日落之中，慈爱地看护着这块大陆上所有的生物，一万多年过去了，当他无意间经过辛特兰的时候，一种连他都难以忍受的悲痛和孤独感像一滴不幸掉落在清水中的墨汁一样，慢慢在他巨大的身躯中蔓延开来，最后被纳入到历史的碎屑之中。时间之神搭乘着一阵微风来到这悲痛和孤独感的发源地，他悲悯地看着一个白发苍苍的老人依靠在一架奇怪的机器旁边，在离这架机器不远的草地上突兀地耸立着一个小小的坟包。时间之神看着这个名叫托尼的老人，还有他那架不可能被青

铜巨龙所允许正常运转的时间机器，不禁流下了眼泪。

于是，时间为了一个人开始向后倒退。蜷缩在时光之穴里的青铜巨龙们惊讶地从梦中惊醒，时间之王诺兹多姆淡然地从时间流中钻出他硕大的脑袋来，看着辛特兰的方向。

太阳从西边升起，在东方落下。大海归还了命丧其中的死者，落难的船只又返回到出发的港口。兽人的利斧从人类断裂的颈项上被拔出，喷洒的鲜血又回到生命中。那阵携裹着酒鬼托尼绝望叫声的南风钻出托尼的耳朵，回到了暴风城外正在接受枪决的酒鬼托尼的口中。托尼从草地上站起来，被拽回到和平的南海镇幸福地看着梅娅和托马斯。亚克亚尔亚克违背了自己的誓言，驾驶着他的飞艇又回到了东部王国的闪金镇。托尼又一次站在粒子转换器的面前，他将再一次接受命运之神对他的考验。

诺兹多姆展翅飞上天空，与时间之神并肩站立着，一言不发地看着地上的人们浑然不觉地在倒退的时间中生活着。时间之神借着风的呼啸声对时间之王说："我将归还他的记忆，让他纠正他生命中在他看来是错误的选择。"诺兹多姆点点头。

时间之神继续说道："但是就算踏入同样的一条河流两次，也不能给他们增加额外的智慧。"

第六章

许多年以后，面临行刑队，托尼将会想起很多年以前，他的父亲带他去见识粒子转换器的那个遥远的晚上。

在地精的飞艇带着酒鬼托尼离开闪金镇的第二天晚上，托尼躺在床上突然开始怀念他未来与亚克亚尔亚克一起旅行的日子，这是一种非常奇怪的怀念，因为远在事情还未发生之前，他他竟然就开始进行这种回忆。这种惘然若失的感觉像给托尼注入了一管兴奋剂，他在床上辗转反侧了一夜，在太阳刚刚从天际探出头的一刹那，他就拎起地精留下的背包立刻冲出房间，敲响了治安官玛克布莱德的房门。睡眼惺忪的治安官无精打采地让这个几乎没怎么见过面的小伙子进到房间里来，托尼从背包里拿出一张巨大的白纸铺在地板上，又从裤子的口袋里掏出一支短小的铅笔开始奋笔疾书。几分钟之后，治安官玛克布莱德就看出来这是一张足以把闪金镇变成暴风城的规划图，他的下巴开始不由自主地滑落下来，他似乎是在这张规划图上看到了那其中伟大的魔法力量，好像只要这张图纸一完工，闪金镇就会立马变成另外一个模样。

于是治安官玛克布莱德在托尼即将为第二座教堂盖上华丽的哥特式屋顶的时候，他伸出他粗壮的右臂，竖起手掌，叫托尼暂时停止这个诡异的魔法仪式。顿时房间里寂静得可怕，冬日里稀薄的空气被这寂静压缩得更加扁平，托尼抬起头来注视着治安官玛克布莱德，很多年以后，当治安官玛克布莱德为托尼的棺材扬去第一培尘土的时候，他会想起这个时刻，这个年轻人在过去的十七年里没有踏出自己的家门一步，似乎就是为了酝酿这个冬日清晨里那滚烫的目光。治安官玛克布莱德回望着那双被梦想灼烧得发红的眼睛，合上下巴，不自觉地点了点头。

与此同时，早早醒来的酒鬼托尼正站在飞艇的尾端遥望着闪金镇的方向，他开始后悔因为一时冲动顶替儿子走进了粒子转化器里，他怀念着旅馆里常年不散的汗臭味，也怀念着屋后妻子坟墓上盛开不谢的宁神花。这怀念的感觉冲淡了他对未来的担忧，他意识到自己也到了可以怀旧的年龄了，于是他疲惫地在飞艇上找到一个没人会注意到的角落，坐在那里回忆着过去四十七年里每一秒的光景。他追忆着这个世界上与他有关的人和往事，兀自陷入到时而快乐时而悲伤的个人世界当中，直到一股刺骨的寒风撕开了这个世界的天空，亚克亚尔亚克的脑袋出现在他的视线里，这个地精说："老伙计，我们找了你五年了，原来你在这里，快出来穿上棉衣，我们到诺森德了。"

听到这个地名之后，酒鬼托尼顿时像一个溺水的人猛然从浑浊的河流里被拽出来一样，他倏地站立起来，回忆的灰尘从他的肩膀上掉落在飞艇上，然后嬉笑着隐匿在地板的缝隙中。他绕过惊讶的亚克亚尔亚克，径直走到甲板上，皑皑的诺森德出现在他的视野中，一种说不出的恐慌袭击了他，他似乎看到凶残的命运正在扑向这个世界，那朵迅速开放又迅速凋零的宁神花扭曲地生长在他记忆的深处，他回过头来，看着跟在他后面的亚克亚尔亚克，说："我们必须找到纳克萨玛斯堡垒。"

一种沉重的使命感像流感一样飞快地传染了飞艇上的每一个人，连亚克亚尔亚克都忘记了此行的目的只不过是要进几箱海豹皮草，在许多年之后，亚克亚尔亚克会变成一个不能自由行动的摆设，但是在近乎无限的闲暇时间里，亚克亚尔亚克会一遍又一遍回忆他们在诺森德的冒险，酒鬼托尼通红的眼睛像有什么魔法似的，让他心甘情愿地驾驶飞艇去追踪那个大得难以置信的亡灵堡垒，就像治安官玛克布莱德会追忆闪金镇最辉煌的时候一样。

当很多年以后，治安官玛克布莱德受命在铁匠铺附近站岗时，总会记起多年前一个冬天的清晨托尼那双通红的眼睛，这通红的眼睛再也没有恢复过正常的颜色。在建设闪金镇的五年的时间里，托尼戴着一副墨镜不知疲倦地从马车上卸下成吨的木材和砖块，夜以继日地搭建起规划图上各种建筑的骨架，又认真地将一块砖块砌到另外一块砖块上，一座又一座庄严又典雅的民房迅速地树立在原来的空地上，大家迟疑地陆续搬进这些只花了一年时间就完工的住所里，任由托尼飞快地推倒原来那些简陋的住宅。

当托尼清理完废墟上的最后一根木梁后，他回到自己的小房间里睡着了，这一觉他睡了一年零四个月，这期间治安官玛克布莱德的良心受尽了折磨，两年前他对托尼的承诺无时不在质问着他。终于在托尼睡着的第十天后，治安官玛克布莱德拿着托尼的规划图指挥着镇里的男人们开始建造店铺和花园。原先卑微的闪金镇慢慢地褪去了破旧的外衣，用人们的梦想和勤劳作为自己得意的外套。当人们洗掉手上的泥浆时，他们在美丽的花园里放了整整三天的烟火，一个路过的冒险者阴沉着脸冷冷地看着这一切，治安官玛克布莱德端着啤酒东倒西歪地走到他的身边询问他对于这个花园的意见。这个冒险者用低沉的声音说："不错，但是这个花园，还有那边的店铺，竟然是夜精灵风格的建筑。"

于是治安官玛克布莱德在全镇妇女的否决下，毅然用夜精灵之傲为这个花园命名，旅馆的老板娘戴着花园中采来的不知名小花，愤愤地说："这个花园的名字就跟艘军舰似的。"在人们为完成规划图上近三分之二的工程而满足止步不前的时候，托尼适时地从梦中醒来，他推开房门走了出去，所有人都在偷偷地看着他，希望他能对于顺利完工的店铺和花园发出一些赞叹。但是托尼只是木然地任由自己火焰一般的目光扫过这些夜精灵风格的建筑，然后接过治安官玛克布莱德手中已经起了毛边的规划图，他用手指轻轻地在图纸上划

过，掠过整齐的住宅区，擦过繁华的商业区，跳过美丽的花园，最后停在教堂高耸的塔尖上。

治安官玛克布莱德的视线不安地从图纸上移动到托尼的脸上，托尼紧绷的嘴角和严肃的神态没有给他一点申辩的机会。于是他只好说："你要的东西太危险了，我只能给你搞到一半。"

托尼点了点头，他抬起头来注视着花园后面那片广袤的空地，对着空气一字一顿地说道："这两座教堂由我一个人负责。"

人们不再对一个小镇是否需要两座教堂议论纷纷，而是沉默地回到自己的屋子里。那种大祸临头的感觉在托尼醒来后准确无误地传递到每一个人的心中，之后他们开始不分男女老少地在旅馆里酗酒，就像他们当初看到酒鬼托尼开始酗酒一样，没有任何预兆，只是为了让时间变得粘稠一点。这个时候只有治安官玛克布莱德始终伫立在铁匠铺的门口，远远地看着托尼为教堂搭起高耸直达云霄的框架，他仿佛不愿意再挪动一步了，他像是要把这最后的好时光铭刻在大脑中。

第七章

在一个躁动的夏日清晨，托尼在教堂的塔楼上被一阵妇女的哭喊声惊醒，他抹了一把脸站了起来，最后一次检查了塔楼上的五门火炮，以及那根将火炮拉栓和对面五十米开外的塔楼连接起来的麻绳，他最后一次设想着当一艘飞艇带着一个庞然大物冲向这里时的情景，然后他平静地拿起靠在围栏上的草叉，慢慢地走下塔楼，他仔细地锁好教堂的铁门，这是一把用魔铁制作的大锁，只有用同一块魔铁上最靠近天空那面的铁矿石做成的钥匙，才能将这把锁打开。

托尼扛起那把在他记忆中应该由他父亲使用的草叉，走到那对正在殴打一个女人的卫兵身后，狠狠用草叉的长柄敲在其中一个的脑袋上，又将草叉插进了另外一个正在惊诧地看着他的卫兵的胸膛里。那个女人哭泣着跑到差点被暴风城卫兵带去做苦力的丈夫身边，镇上的人们都停止了和卫兵的厮打，死死地盯着托尼，治安官玛克布莱德若有所思地看着他，像是在追忆一个在很久之前发生了但又被抹杀在记忆深处的大事件。

托尼平静地将草叉扔到那个卫兵的尸体旁边，慢慢地朝范克里夫走去，一群卫兵涌上来将他围在中间。就算过去了很多年，当被遗忘者托尼坐在丧钟镇的马厩旁打量过往的冒险者时，也会想起这一天的清晨，温热的晨风吹拂在他苍白的脸上，他抬起头，看见晨光姑娘赤着脚高高地站在教堂的塔楼顶端，向着北方久久地凝视着。托尼沿着晨光姑娘的目光朝白茫茫的天空之北看去，这时，在遥远的丹莫罗上空好几百米处，亚克亚尔亚克和酒鬼托尼正在奋力指挥着船员们加大马力，在这艘小小的飞艇后面，一根粗得惊人的绳子被绷得笔直，在绳子的另一端，一个被称作纳克萨玛斯的亡灵堡垒正缓慢地朝暴风城靠近，而酒鬼托尼他们正在做的事，就是想尽办法把这个庞然大物拉回诺森德。



两个月前，他们在诺森德上空的某处发现了这个亡灵堡垒，他们花了一个多星期用一根粗壮的绳子把飞艇和这个堡垒连在一起。在他们为了把绳子绑得尽量结实而待在堡垒平台上的那段日子里，经常有一些死亡骑士从堡垒的深处走出来，远远地对着他们指手画脚，就像在看一群远道而来表演戏法的马戏演员似的。亚克亚尔亚克在这段时间曾一度试着用烟草和这些死亡骑士做交易，但自从有一个比较开朗的死亡骑士摘掉他的头盔，露出下巴上那个巨大的窟窿之后，亚克亚尔亚克就立刻抛弃了这个念头，因为在他看来任由烟草产生出的美妙烟雾从下巴上漏掉简直是一种奇耻大辱。

最后他们终于完成了两个飞行物的连接工作，当他们在飞艇上庆祝这一巨大胜利的时候，纳克萨玛斯堡垒启动了，亚克亚尔亚克目瞪口呆地注视着不远处那个缓缓移动的深黑色的东西，心里在飞速计算着飞艇能否给予足够的反作用力把它拉回来。酒鬼托尼和船员们耐心地等待着舰长发出命令，最终亚克亚尔亚克计算出当这个亡灵堡垒飞行到艾尔文森林时，他的飞艇就能把几个月以来积攒的力量全部释放到那根绳子上去，从而将这个什么纳什么玛萨斯的异端发明给拖回到它现在待的地方来。

两个月过去了，亚克亚尔亚克越来越怀疑自己计算的准确性，因为这个异端发明已经拖着他们来到了丹莫罗的上空，还从堡垒的底部扔出去了几个小一点的亡灵堡垒朝铁炉堡的方向驶去。他把指挥飞艇的工作全权交给了酒鬼托尼，自己跑到舰长室在一张巨大的白纸上写下了繁杂的数据和古怪的公式，开始证明他的计算对错与否。

而酒鬼托尼却全然不顾这些琐碎的细节，他每天站在甲板上大声指挥着船员升降船帆、扭转船桨、加大飞艇推进器功率，在呼呼作响的风声中他感受着科技和魔法之间碰撞产生的火花，那种对于未来的恐惧慢慢地转变成他手臂上的肌肉、他皮肤上黝黑的颜色，以及他心里对儿子的思念。一个月之后，熟悉的艾尔文森林出现在他的视野内。亚克亚尔亚克也终于结束了繁琐的计算，重新回到甲板上，他长长地吐出一口浊气，欣赏着艾尔文森林如画的景色。

很多年之后，当亚克亚尔亚克觉得腿脚酸痛时，他会回想起这一刻，他和老伙计酒鬼托尼并肩站在船舷边上，他问酒鬼托尼："你是害怕那个堡垒里的亡灵吗？"酒鬼托尼淡然地摇摇头，说："我害怕这个世界从此之后就变得周而复始、功利又恶心。"

这时，飞艇上的所有人都发觉堡垒移动的速度越来越慢，接着竟然慢慢地停了下来。亚克亚尔亚克的计算没有出错，飞艇开始慢慢地拖着纳克萨玛斯堡垒往回移动。但酒鬼托尼已经看到了六年来他儿子的杰作，一个繁华的闪金镇就在他的飞艇下，那两座高高的教堂尖塔间紧绷的麻绳清晰可见。几乎就在一刹那间，时间之神从他脑海中夺去的记忆潮水一般涌进他的生命中，他感到愤怒，他终于明

白了为什么儿子会在即将踏入粒子转换器的一瞬间反悔，也明白了为什么儿子一再声称是他毁了自己的童年，他终于明白了这么多年来儿子为他承受的孤独，在这个小小的城镇里，这个渐渐长大的孩子像酒鬼托尼一样忍受着来自未来的痛苦，最后学会了坦然接受命运的安排。

于是酒鬼托尼大声指挥着飞艇冲向两座塔楼之间，飞艇轻盈地从长长的绳子上方越过，但当他们带着纳克萨玛斯堡垒缓缓地撞上那根长长的麻绳时，细长的塔楼难以承受堡垒巨大的冲击力，相继断成了两截，安放在上面的五门火炮发出震耳欲聋的爆炸声，但只有两发炮弹击中了纳克萨玛斯堡垒的底部，没有造成实质性的伤害，其中有一发炮弹径直落在闪金镇的中央，没有爆炸，另外一发则冲向了天空，最后沿着天穹的弧顶成为了夜空里的明星，还有一发炮弹击中了连接着飞艇和纳克萨玛斯堡垒的绳子，飞艇无法承受因为巨大的惯性带来的牵引力，歪歪扭扭地迫降在艾尔文森林和暮色森林的交界处。而纳克萨玛斯堡垒在经历了短暂的风波之后，依旧不急不缓地向暴风城靠近。

很多年之后，当托尼又一次看见父亲的亡魂，他会回忆起这次事故，他会感慨时间的力量，尽管因为他的努力，父亲没有死在火枪下，但仍然丧命于那场飞艇事故中。当他在暴风城外面对行刑队时，一声巨大的爆炸声让他立刻明白了这一点，在行刑队犹豫着要不要立时枪毙他的时候，那个巨大的时常出现在他和他父亲恶梦中的阴影，终于还是一点一点地笼罩住了整个暴风城。

当人们都抬着头聚精会神地仰望着这个可怕的堡垒时，他悄悄地离开了刑场，来到飞艇失事的地方，他看着亚克亚尔亚克和地精们围绕在酒鬼托尼的身旁，一滴眼泪沿着他瘦削的脸庞滑落在草丛中，一朵小小的宁神花借着这眼泪的滋润从地下探出头来，好奇地注视这个世界变化多端的天空。

突然间，托尼想起了很多人，那些因为一两个细小的选择而影响他一生的人们，最后他的记忆停留在那个给他指错路的不死族姑娘身上，于是他悄悄登上残破的飞艇，在仓库中找到了那架粒子转换器钻了进去，他把自己永久性地变成了一个不会死去的被遗忘者。亚克亚尔亚克注视着这个熟悉的被遗忘者从飞艇上走下来，又目送他消失在暮色森林的边缘，他不知道这个叫托尼的不死族要到哪里去，他也不需要知道。

一阵诡异的大风从西南方刮来，呼啸着吹向闪金镇，把所有规划图上的建筑物全部卷上了天空，只剩下孤零零的几间破房子和一个塞满了回忆的旅馆。治安官玛克布莱德的回忆中常常刮着这样的风，把那些关于托尼父子的记忆都刮得七零八落，这让他彻底混淆了他们父子俩的相貌，以至于当他将酒鬼托尼的尸体郑重其事地交给暴风城时，连那些见过托尼的人都以为这个苍老得不太正常的人就是托尼。

而当几个月之后，治安官玛克布莱德为"托尼"的棺材扬去第一培尘土的时候，真正的托尼正在慢慢地走向那个孤零零地站在破屋外的不死族姑娘，他走过去牵起她的手，和她一起站在世界的中心，看着纳克萨玛斯堡垒来了又去，看着无数的人们奔波在这个时间轴被篡改了的世界上。

他常想：也许是时间发现太多的人总是无法学会珍惜一生中最爱的人，于是在一个拐点处停下脚步，不愿意再残忍地踏进一步。（完）

■作者后记

为什么写小说

我叫张皓然，大三学生，没事喜欢写点东西，本着"看不懂就是好艺术"的古训搞一些莫名其妙的东西，喜欢的作家也是一些莫名其妙的家伙，就像卡夫卡和尼尔盖曼，还有那个古里怪气的马尔克斯。我想你们一定对这篇小说里译文式的行文风格有了自己的见解了吧……

在为大家介绍这篇小说深刻的内涵之前，我要呼应一下开头说一句：这篇小说完全是起发一个莫名其妙的灵感，这种莫名其妙已经奇妙到我都想不起怎么会要写这篇小说了。但是小说的神奇之处就在于当你为它铺设出足够坚实的基础后，它会自行发展，所有的对话和故事都自成一体地完成了。所以当林晓姐姐让我谈一谈创作动机的时候，我的第一选择是好好地把这篇小说再读一遍，然后写一篇读后感。

作为一名盗贼，在马后放炮事情我还是很擅长的。

这篇小说最初的形状只是它的第一段，这是我在读完《百年孤独》第四遍后的一个想法，我竟然亵渎地想到了我们悲剧的国服《魔兽世界》，我想到我们也是一帮被隔绝起来孤独到要喊某贾回家吃饭的人，但这种孤独不是因为某些机构的问题，而是我们整个民族个性自己延展出来的东西。呃，我在说什么，好，我是说，我想到了国服。

国服目前的状况就像小说里讲的那样，是一个循环往复，被打成了一个死结的时间轴，连伊利丹都觉得蛋刀库存吃紧，基尔加丹都想先回去减肥了。而这个死循环发生的开始是源于那个叫巫妖王的家伙，自从他召回纳克萨玛斯堡垒之后，我们就彻底变成了现在这副德性。所以对于我个人来说，我自己是觉得纳克萨玛斯堡垒具有一个标志性的意义，于是选择了这个在天上漂浮的一堆数据作为这篇小说的一条线索。

托尼和他的爸爸酒鬼托尼是一对先知式的人物，就像圣经里的诺亚一家，他们执拗地活在自己的理想中，为了自己认定的目标做自己认定的事情，这是一种非常纯粹和高尚的价值观，所以当我写到后面的时候，我发现这篇小说已经不单单是在感慨国服的不济了。毕竟不论联盟部落，不论血精灵还是夜精灵，扮演他们的不都是中国人吗；不论刷屏的还是骂刷屏的，不论是开不分团还是鄙视不分团的，坐在电脑前的那个人，不就是我们吗？

我相信对于目前国服混乱的状态，我们每个人都有责任，而这种急功近利的价值观却是现代性带给我们的遗殇。

就像奥古斯丁说的，人的思维有高级思维和低级思维之分，如果我们娱乐地看看这篇拙劣的小说，那么它就是在说两个人类和一个地精阻止天灾入侵地球的故事，如果我们深究下去，那么一千个人就有一千个哈姆雷特，我不知道大家怎么想，我重读这篇小说后，发现我要珍惜我的家人和朋友。因为时间不会为我们倒流的，就算它倒流了，我们真的能在同一条河流中获得格外的智慧吗？

喜欢大家能够喜欢这篇小说。

编辑部的故事

买什么？买电脑！

你们知道么？小白我中奖了，还是特等奖。这个消息Say大人在上期的责编手记里说过了，这里再提一次无非是炫耀了，哈哈！其实中这个特等奖的还有野花大人，所以我们都迫不及待地想把它组装起来，可是遇到了很多让我们进退两难抉择。原因还是出在我们的奖品上，其实说它是电脑也不为过，可在我看来它还不算是台能玩的电脑。自己组装过电脑的朋友们都知道，电脑的性能可以说是由处理器+显卡+内存来决定的，可是我们中奖的这个“准系统”是英特尔的Atom 330处理器，它镶嵌在一个小主板上，只支持一条DDR2内存，最高容量只有2GB，没有独立显卡，也没有扩展槽……咦？这几乎是一台大号的上网本了，可对于我们这种把游戏视为生命中很重要很重要的一部分的人来说，这种配置的玩意根本算不上电脑，加上要成功“点亮它”要需要再购买内存、硬盘、显示器和键盘鼠标，这也是一笔不小的开支。

买还是不买，这是需要考虑的问题。就在我为了几百元纠结的时候，领主同学大手一挥，购入了一台笔记本电脑，他这台机器算是目前的主流配置了，英特尔i5处理器，4GB内存，HD5650移动版显卡，性能不单甩出那“准系统”千里之外，而且也远超我平时使用的工作机。“准系统，你可以退下来……”我对地上的一堆零件说。打起精神，我也学习领主同学那“买电脑不考虑价格”的精神，以更高的价格购入了一台配置类似的笔记本电脑。不过之后我才清醒过来，过度消费真可怕，我不得不面临严重的经济危机了。

除了我们买电脑外，小明还购入了某神机三代，就是为了玩《战神Ⅲ》。就在我写下这些内容的时候，小明也许正在玩吧……说实话，我没觉得《战神Ⅲ》有那么大的吸引力，你们认为呢？

快评3月中旬刊



今天中午购入3月中的杂志后，立刻仔细地观看了《龙世纪——起源》的世界观解析专题，文章写得很精彩，详细地解读了《龙世纪——起源》的背景以及各个种族的历史和特点，这篇文章使我又深入的了解了游戏中的一些东西。因为专业所以精彩，期待大软继续推出这样有深度的专题性文章。（**软粉112233grrrr**）

这期的《龙世纪——起源》背景解读和攻略写得都很好，我尤其喜欢背景解读，真的是太棒了！这篇文章把故事背景介绍的十分详细，这种好文章我相信只有“大软”能做得出，感谢编辑和作者的付出。另外“觉醒”出了之后“大软”会不会继续刊登类似文章？我十分期待。（**黑龙江 张舟**）

看过这期的“网瘾战争”采访后心中感慨万千，我十分同意游戏分级，让所有游戏玩家群体应该团结起来吧，我们要争取到自己应当有的权益！（**天津 姜琳**）

《越南妞儿爱你》那篇文章虽然只有一页，但我认为它的内涵十足，这篇文章集成了各种元素，行文大俗大雅。当然，最让我觉得内涵的，还是那句“厂商不爱你，女同学不爱你，专家教授不爱你，但是‘越南妞儿’爱你”。（**河北 杉尚仙人**）

小白：2010年4月中的这期《大众软件》你感觉如何？请把你的感想、意见、建议通通E-mail至Nova@popsoft.com.cn，或到“大软地盘”：http://www.popsoft.com.cn/bbs与我们交流喔！

《悔过书》









粥粥的IT与游戏（15）

DR留言板

有同学问我："你为什么买大软？"答曰："因为大软好！各类游戏、咨询一应俱全，最重要的是有很多编辑玩WoW！"（顺便崇拜一下冰河大人）.WoW陪伴我已走过快3年了，虽然身为高中生学业紧张，但我还是喜欢在空余时间到WoW中逛逛，由于目前网络信息管制还没撤销，所以现在已快半年没上WoW了，记得前2年每逢春节放假，我都是在WoW中和朋友一起度过的，但遗憾的是今年没能继续。现在，我经常给游戏中的好友打电话，问问他们WoW的事，他们都开玩笑说即使等我高考结束，"巫妖王"也未必会开……

最后，无论怎样我都会坚守在国服，哪怕是"无尽的远征""盒子的远征"……因为我在这里有太多的回忆和感动，虽然很多人说什么"WoW害人"，但我觉得只要凡事有度，事情好的一面还是占更多的。（新疆 李浩宇）

小白：最近我收到很多关于WoW的回函，可惜由于版面原因不能都刊登在这里，小白在这里向北京读者李洋、河南读者范自悉、内蒙古读者张一鸣等许多读者表示感谢，你们对杂志提出建议给了我们很多启发，谢谢大家！

对于迟迟不开的巫妖王，我发觉许多写回函的读者都表现得十分理性，而且颇有自嘲精神，读你们的回函卡很快乐。其实正像这位新疆的读者说的那样，凡事有度就好。我相信多数人都能控制好这个"度"，毕竟那些疯狂的"网瘾故事"仅是极少数。但可恨的是部分人不仅不去帮助他们，反而去欺骗他们的钱财，每当看到一些人打着"治病救人"的幌子，却大把发不义之财时，我都会感叹这些人的良心甚至不如走兽。我倡议大家如果有能力，都要尽力帮助身边由于各种原因迷失在网络中的朋友，不要让他们本不幸的生活更加不幸。

小编们，我告诉你们一个真正有效的在上课时间看"大软"的方法：

1.买本"大软"放在桌子最显眼的地方，老师看到之后会撕掉。

2.再买本"大软"，撕下书皮粘到课本上，老师看见后会像上次那样再撕掉。

3.拿着撕碎的课本到校长那去控诉老师，说他不仅不支持你学习，还把你的课本撕了。

完成以上三步，以后你就可以在上课时光明正大地看"大软"了，老师再也不敢撕你的书了。哈哈，这个犀利的方法是我独创的，如有雷同纯属"山寨"！　（陕西 杨毅翔）

小白：这位同学你好，我其实就是你的老师，之前一直潜伏在编辑部，今天总算让我捉到你陷害我的证据了！呵呵，又是一个玩笑，希望教你的是位男老师，不然我岂不是……

最后要说一下你的这个方法了，这不是"犀利"，完全是阴险啊，希望你还没实施过，此种方式不仅成本高，而且风险大。虽然我上学时也偶尔看课外书，但上课时还是比较认真听讲的，毕竟老师辛苦备课了么，要尊重别人的劳动成果。当然，个别不负责任、不称职的教师不在讨论范围内。

身在高四，心却飞向大海的我，觉得自己的心态比同龄人要复杂得多，甚至开始考虑起了终身大事（这不是玩笑）。读《大众软件》已经成了我保持童心的唯一办法，呵呵。在这一张张彩页上，不经意地一瞅，说不定就会惊喜地发现——"魂斗罗！我小时候玩过！"

快要高考了，这次比上次的心态成熟了很多，当然压力也大了很多，但我有信心考好，说不定考到北京去，嘿嘿！和我一样即将步入高考考场的"软友们"，加油吧！现在还敢看除了习题外的课外书，说明咱们都具备了良好的心态，所以我们必胜！　（甘肃 旭木）

小白：已经考虑终身大事？难不成是"终身大事"有了其他含义？呵呵，爱想事情是件好事，多思则明么。我上学的时候就很羡慕一些同学，因为他们看起来更成熟，而且他们总会有自己的小圈子，讨论的话题永远超前。重要的是当我尝试接近他们时，他们会说："走开吧，小白，你不懂的……"，所以一直到现在我还是叫小白。

高考是件让人很恼火但也确实很重要的事，曾经人们都说"十年寒窗苦读日，今朝金榜提名时"，如今的高考考生们也一样要承受类似的压力，每年到高考的时候我都会回想起之前的很多朋友，他们有的考取了非常理想的大学，有的则没能实现目标。但多年过后，当大家再次聚在一起谈论高考时，所有人都觉得当时很傻很天真，功名利禄转头空啊，只有真挚的友谊才是永恒的。我这里也代表其他热心的编辑（冰河、领主、小虾、小明……），祝愿所有高考的勇士们胜利归来！

这期杂志里介绍的《龙世纪——起源》我很想玩，但由于学业太重，只要等到大学时才能补上了。唉，上学真是的，让我少玩了多少好游戏啊……

哦，对了！我们这里有《星际争霸Ⅱ》Beta了（估计全国都玩上了吧），真是个让人激动人心的消息，简直让我无法专心上课么！"玻璃渣"搞这些东西还真是没头没脑，说出就出了，也不说一声（或者说了我没听到？）"星际Ⅱ"应该算得上是3年来最令人期待的作品了，希望早日在"大软"上见到它的专题报道，我知道你们是不会错过这么好的素材的，只可惜我玩不上，上学么……　（黑龙江 赵润泽）

小白："星际2"的铁杆支持者们实在众多，从回函卡的数量上就能体现，看来暴雪的《星际争霸》至少影响了两代人对于即时战略类游戏的认识，多么的可怕啊！我个人还是更喜欢《龙世纪——起源》，推荐你先玩它。P

■读者来信

小白：就在本期杂志的制作接近尾声时，我收到了下面的来信，这位读者讲述了他经过多年积累下的经验与观点，非常有独到之处，希望能为大家带来一些启发（全文较长，有删减）。最后感谢所有通过邮寄方式写信的读者们，如果大家有好的建议、意见、观点、“吐槽”……也都可以通过E-mail发送给我（Nova@popsoft.com.cn），说不定你会得到惊喜哦！

不要再被愚弄了啊！

■河北 冬鱼

话说看“大软”也有好些年了，写信之时也快到愚人节了，但每次想起这节都觉得有些讽刺，正好这次一起都说了吧。阴谋论者说得好，我们每天都生活在愚弄和欺骗之中，不管这是真是假，但从客观上反映了一个现实——要么有人愚你，要么你愚别人。不过让人想哭的是，我们在很多情况下不仅被别人愚弄，还会主动的自己愚弄自己，经常把自己对事物的观点建立在一些道听途说上。

这就导致许多奇怪的现象，比如像没玩过几款RTS的“暴雪青”猛喷其他人、没玩过几款游戏的玩家也要搅合到各种“青”的混战中、没用过A卡或N卡的玩家到处宣传一些根本不存在的“神论”、完全不懂硬件的人们又在论坛上争辩到底是PC还是游戏主机更牛……无奈这些破事实在太多，而且在网上争论这些话题的人，往往就像醉汉一样，不知自己摇摇晃晃地走向哪里，他所关心的也就是自己手里的那支破酒瓶，还有口中嘟囔着的那些谁也听不清的言语。

要知道，多数时候我们所见的都只是冰山一角，我们所争论的话题本来就没有结论，这不仅仅在游戏上，世间的许多事都是如此。我们应该做的是在吸取他人的观点后，自己去尝试一下，然后得出适用于自身的结论，在这之后可以选择把自己的观点表达出来与所有人分享，但请不要妄加断言或一味地攻击其他人。

举一个最简单的例子——游戏主机与PC，我至今想不明白，为什么总会有那么多人因为这两种“机器”吵得不可开交，难不成真的只是为了找到一点可悲的优越感？我个人更希望看见的是所有爱好者们能一起心平气和地讨论它们，毕竟我们都同爱游戏，没必要动不动就问候别人全家，这只会让其他人觉得所有游戏玩家是疯子、智障、精神病。



你会去COSPLAY么？但是人家玩的很开心，那是最重要的

如果一定要说游戏主机与PC有什么可比性，我认为那就它们都能进行浮点运算和生成多边形，都是提供娱乐功能，也都要花钱才能买到。所以在各位玩家手里资金有限的前提下，就要好好斟酌到底买哪个。我们要接受一个事实，世界上还不存在一种神奇的机器，它能融合游戏机与PC的所有功能，这就导致无论玩家选择游戏主机或PC，都会留有遗憾。从目前来看，主流PC的运算性能已经远超游戏机，但如果仅从游戏方面考虑，尽管PC游戏的图像质量更高，但也必须要承认它与游戏机相比的弱势——游戏不够丰富、发售往往落后主机、缺少独占大作等，而游戏机的缺点就是功能单一、图像细节不如PC……

对于我这种PC游戏只玩WoW，但对游戏机上的一些独占大作有爱的普通玩家来说，完全可以把闲钱花在购买游戏机和游戏上，这样能带来更多的乐趣。相反如果你更喜欢那些竞技类的RTS游戏，明显还是购买更好配置的PC和键盘鼠标吧。如果你什么游戏都喜欢那就悲剧了，必须要大吐血喽！如果真的好好考虑过自己的需求，我相信不会到论坛上去煽风点火。如果一个人主动去引发各种口水战，他很有可能在愚弄别人的同时也被自己所愚弄。



如果放大了看，《战神3》的细节贴图也就是一般般的水准，但你能说它不值得好好玩么？





《使命召唤——现代战争2》的图形引擎效率很差，但你能忽略它其他方面的魅力么？

作为玩家要清楚游戏应该带来什么，是怨恨、嫉妒、抑郁、敌人？还是欢乐、欣赏、轻松、友谊？我们也要清楚有一些人是以愚弄我们为生，他们会想法设法向我们灌输各种有利于他们利益的概念。就好像曾经的CPU以主频至上一样，今天谁还敢说3GHz主频的CPU性能一定好于1GHz的先进架构产品？过去他们不就是通过各种媒体大肆渲染这些概念，来达到多卖自家货物的目的么？不要怀疑，这些方式在今天依然在我们身边，只要学会思考就能看得见。

大众影音之欢乐篇



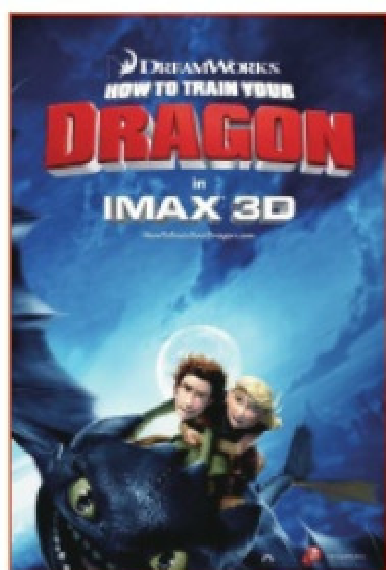
荒川爆笑团
荒川アンダーザブリッジ

原作《荒川爆笑团》是漫画家中村光从2004年开始连载的漫画，一部描写大企业少爷与游民美少女之间既纯情又搞笑的恋爱喜剧。一位身价不凡的少爷在“不求人也不欠债”的指导思想下，对荒川桥上向有救命之恩的美少女游民提出“以身相许”的报答方式，从此与少女一起栖身在荒川桥下，与桥底各式各样的古怪居民们一起，展开一段虽然奇妙欢乐生活。此次动画化由新房昭之和SHAFT的合作展开，又将戳到宅们的痛点吧。



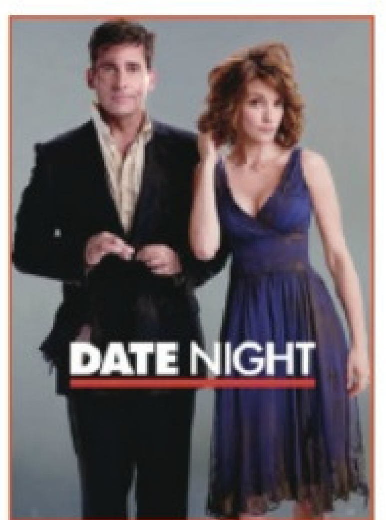
银魂剧场版新译红樱篇

本次剧场版是在银魂TV动画版红樱篇基础上改编的。根据银魂剧场版官网打出的宣传语，将动员所有人气角色，打造天下无敌的爽快物语。在TV动画中没有登场的真选组，以及在红樱篇之后登场的神威都将出现在本次剧场版中。在声优方面，除了银时的面瘫杉田智和、志村新八的阪口大助、神乐的钉宫理惠这万事屋一组外，还有真选组、攘夷志士、鬼兵队、宇宙海贼春雨等几组人登场，声优包括千叶进步、铃村健一、中井和哉、石田彰、子安武人、日野聪等等。



驯龙记
How to Train Your Dragon

这部梦工厂出品的3D立体动画片，改编自苏格兰人蕾熙达·柯维尔的同名儿童图书。主人公是一位海盗首领的儿子，要继承首领头衔的他为了能够服众，必须仅靠自己的能力制服凶猛的恶龙。然而世事难预料，他遇到的龙是一条个头和力量都与传说中的恶龙相去甚远的家伙，甚至连牙都没长齐。影片延续着梦工厂的明星配音作风，只是《300》种的杰拉德·巴特勒、《太坏了》的乔纳·希尔和《星战迷友》的杰伊·巴鲁切尔这样的组合，颇有些另类。



约会之夜
Date Night

这部喜剧片主角是一对中产夫妇，生活衣食无忧，却日渐乏味，每周的约会成为例行公事，每次都是进城吃顿晚餐看场电影。为了重新找回生活与感情，他们在某次约会中改变了行程，来到曼哈顿最in的夜总会，这让夫妇俩经历了与之前完全不同的一个夜晚。在被两个杀手追杀、拼命逃亡的过程中，两人间激情再燃……影片由曾执导过《博物馆奇妙夜》《粉红豹》等影片的肖恩·利维执导，女主角由电视界女强人蒂娜·菲担任，《绯闻女孩》中的莉顿·梅斯特将在片中客串出场。



海扁王
Kick-Ass

其实“海扁王”这个译名并不是十分恰当，但港译的“劲揪侠”、台译“超x侠”、网友译“爆菊侠”又不适合这个场合，也想不出其他更为“信达雅”的翻法，因此请以英文为准。本片改编自《通缉令》原著漫画作者马克·米勒的同名漫画，主人公是一个在美国破落郊区长大的孩子，母亲去世、青春期躁动、频繁挨揍等种种原因，让他决定成为一名超级英雄，自封为“Kick-Ass”，与另外三个志同道合的伙伴，一同走上超级英雄之路。



百战天虫
MacGruber

这是一部美国王牌喜剧秀《周六夜现场》小品《百战天虫》的衍生电影版，之前《周六夜现场》推出的衍生电影都不太成功，看过试映的国外媒体称这一部或许是近些年来最好的。《周六夜现场》中的《百战天虫》恶搞八十年代的热门电视剧《百战天龙》，主要情节就是一位动作英雄被困在一个半分钟后会爆炸的密室中，他东拉西扯满嘴跑火车，直到一声巨响炸弹爆炸，结束。此次电影版中，英雄重出江湖拯救世界，但他面对炸弹依然束手无策……



AV大久保《大时代》

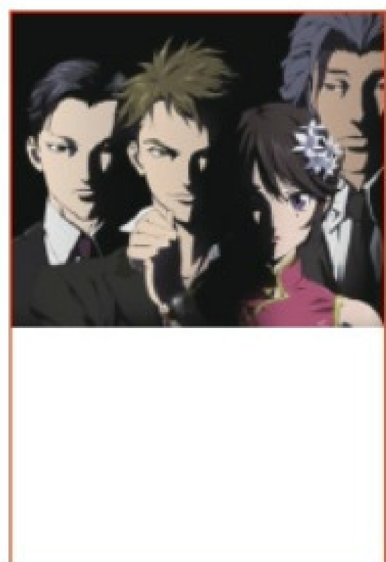
《大时代》是AV大久保的首张专辑，包括《神舟六号》《我的一张大字报》《老游戏》等9首歌曲，于2008年与金牌制作人Martin Atkins在亚洲最大的录音棚A-String录制。乐队成立于武汉，乐队名字来自于香港鬼才导演葛民辉的电影。AV大久保的音乐没有准确的风格定义，他们自己将他们的曲风的描述为“破浪潮（Break Wave）”。这种风格在专辑中“破浪潮”这首歌中体现的淋漓尽致，整首歌歌词只有一个字：破！

大众影音之温情篇



名侦探柯南 天空的难破船
The Lost Ship in the Sky

今年的《名侦探柯南》剧场版成为继1999年《世纪末的魔术师》、2004年《银翼的奇术师》之后，柯南与怪盗基德的第三次交手。怪盗基德此次的目标是大富豪珍藏的一刻宝石，而这颗宝石被小心的收管在在大富翁所的飞艇之中。同时有一批恐怖分子在打这艘飞艇的主意，柯南一边对付恐怖分子、保护大家安全，一边寻找怪盗基德的下落。影片还未上映，宣传画中小兰与基德拥吻、预告片中小哀被打耳光，已经勾起大家足够的好奇心。



闪光的夜袭
闪光のナイトレイド

本片属于东京电视台和Aniplex共同策划的“动画的力量”原创电视动画作品三部曲，是继首部《空之音》后的第二部。片中故事发生在虚构的1931年的魔都上海。整个魔都表面上由日本军阀所管辖，暗地里有一个神秘的间谍组织“樱井机关”里活跃着。隶属于樱井机关的许多间谍都拥有特殊超能力，在轮番解决各种案件的同时，也深陷到一场阴谋当中。



陵园路口
Cemetery Junction

这部影片是英国老版《办公室》的导演瑞奇·热维斯，在美国拍了《鬼镇》和《谎言的诞生》两部影片后，回到英国，与老搭档斯戴芬·莫昌特一起拍摄的新作。片中讲述了上世纪70年代英国一群在银行工作的年轻人的故事。一个原本整天靠着喝酒、扯淡和泡妞打发人生的小伙子，希望有一天可以脱离这种工人阶级的生活。当遇到自己学生时代的情人时，他认为是时候改变自己的人生了。瑞奇·热维斯将本片形容为“一部压抑、粗糙的关于工人阶级的英国电影。”



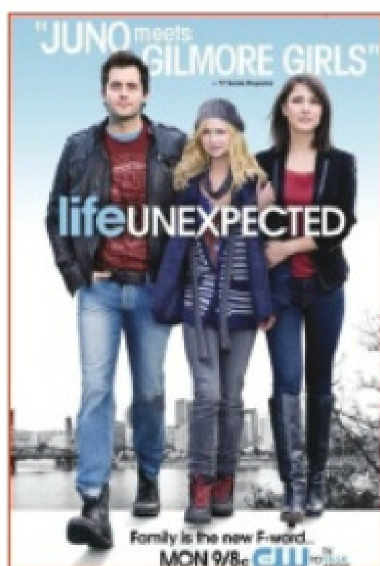
最后一支歌
The Last Song

本片改编自根据美国畅销书作家尼古拉斯·斯帕克斯的同名小说，和《瓶中信》《恋恋笔记本》等作品一样，仍是尼古拉斯所擅长的爱情故事。故事发生在美国南部一个沿海小镇，一个习惯于大城市生活的女孩罗妮不得已来到小镇，与原本关系冷淡疏远的父亲一起共度暑假。家庭的变故让罗妮对父亲心怀怨恨，为了逃避父亲她每天外出，直到遇上一个男孩，生活开始改变……该片由热播美剧《实习医生格蕾》的导演茱莉·安·罗宾森执导，迪士尼的当红麦莉·赛勒斯主演。



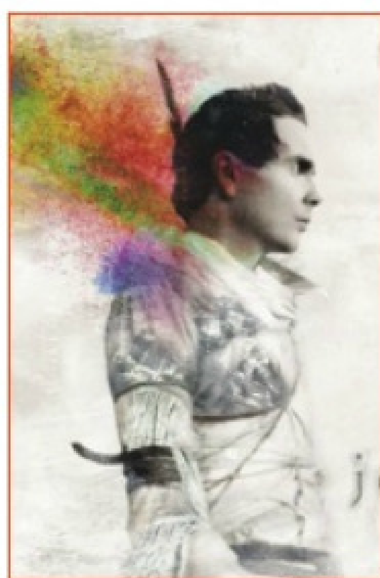
神探阿黛拉
Les aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Se

这是由吕克·贝松执导、法国影星马修·阿马立克、露易丝·布尔昆主演的一部奇幻冒险影片，取材于法国漫画家雅克·塔蒂（Jacques Tardi）的漫画故事。它融合了历史、犯罪、冒险、木乃伊等多种元素，被形容为“一点印第安纳琼斯，一点丁丁，还有那么一点点地狱男孩。”描述冒险故事的同时，也有着讽刺世事的意图。故事主人公是一位阿黛拉·布兰科塞克的女记者。为了完成报道任务，阿黛拉历经曲折，在冒险的旅程中将揭开诸多不可思议的秘密。



不期而至
Life UneXpected

这是美国CW今年推出的讲述寄养少女寻找亲生父母的温馨剧集，剧集总监Liz Tigelaar自称故事情节来源于她童年的真实经历。一个15岁的女孩，突然之间被曾抛弃自己的生身父母监护，而这对父母本身，却也像未长大的小孩一样。本剧的看点也正是这样非传统意义的家庭中，三个成员间的各种互动与情感交织。



《go》
Jónsi

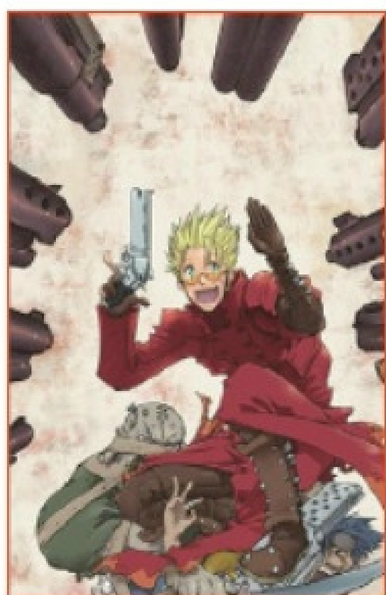
2009年，冰岛后摇乐团Sigur Rós领军人物Jónsi发行了他首张个人专辑《Riceboy Sleeps》，虽说曲调动人，但没有演唱也是小小缺憾。今次Jónsi又带来他第二张个人专辑《Go》，收录9首新歌，让我们再次听到他迷人的嗓音。不同于Sigur Rós惯有的空灵，《Go》中明显带有一丝雨后阳光的苏醒感，在电子乐的清冷下却洋溢着些微甜蜜，有如温馨版的Sigur Rós。总之，依然好听，是2010年至今为止相当优秀的后摇专辑。P

大众影音之战斗篇



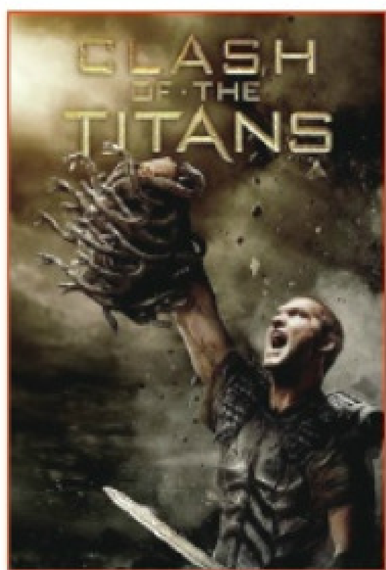
天使的心跳
AngelBeats!

本次动画由制作《真实之泪》的P.A.Work担当制作方，监督是制作过《濑户的花嫁》的岸诚二，Key社的剧本作家、词曲作家麻枝准，亲自担当故事原案、系列构成及音乐创作。作品主题围绕"人生"展开，以死后世界为舞台，讲述反抗命运的少男少女们的故事，以枪战为主的战斗是看点之一。



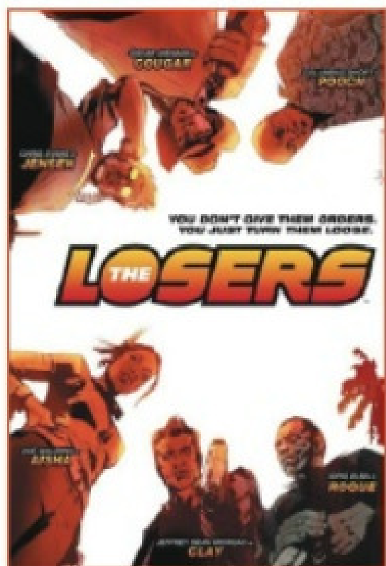
枪神 荒野狂宴
TRIGUN Badlands Rumble

漫画家内藤泰弘的二十世纪代表作《枪神》，在1998年被改编成电视动画版十几年后，终于要推出剧场版了。剧场版由西村聪和MAD HOUSE原班人马打造，内容是以正篇设定为框架所构筑的原创故事。在荒漠化的移民星球上，有一个如同西部时代的小镇，在这里通缉犯、调查员、"枪神"主人公法修齐聚一堂，继续上演"爱与和平"的好戏。



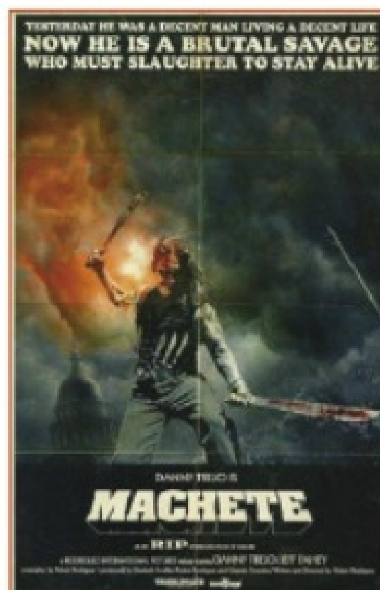
诸神之战
Clash of the Titans

本片改编自1981年版同名电影，由《无敌浩克》导演路易斯·莱特里尔执导，由因主演《终结者2018》和《阿凡达》而备受瞩目的萨姆·沃辛顿担任主演，萨姆在片中扮演的英雄珀尔修斯，是众神之首宙斯在凡间的儿子，影片所讲述的就是这位神之子落入人间后的种种遭遇。除主角外，扮演冥王哈迪斯的拉尔夫·费因斯及扮演众神之首宙斯的连姆·尼森都是重量级演技派影星，"邦女郎"杰玛·阿特登也在本片中出演一位重要女性角色。恰逢游戏《战神3》面世，请奎爷的拥护者们享用此片。



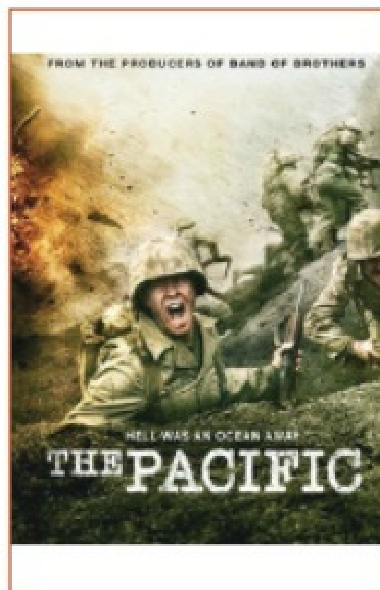
失败者
The Losers

这又是一部根据漫画改编的影片，这是片中主角不是超级英雄，而是超级特工。几个来自CIA、NSA等等美国特种部队的特工，在玻利维亚的行动中被自已人出卖，随时可能丧命。这群自称"失败者"的特工为了复仇，伪造死亡，偷偷潜回美国。一个神秘女郎毛遂自荐加入其中，不论是拳脚功夫还是枪械兵器全都不可小觑。参与本片演员有：因《星际迷航》和《阿凡达》风头正劲的佐伊·索尔达娜、《守望者》中的"喜剧家"杰弗里·迪恩·摩根以及《神奇四侠》中的"霹雳火"克里斯·埃文斯。



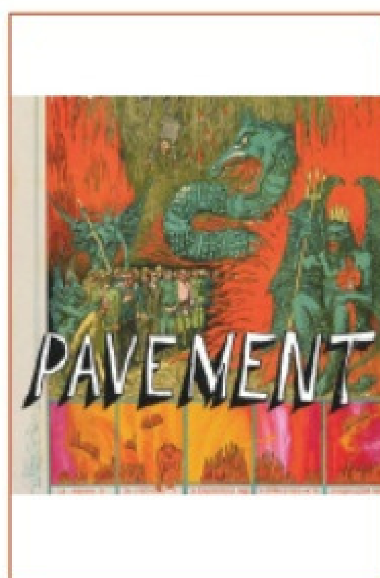
弯刀
Machete

这本是一段"假电影预告片"，出现在2007年昆汀·塔伦蒂诺和罗伯特·罗德里格兹联合执导的影片《刑房》中。现在，罗德里格兹将其扩充成为一部真正的电影长片，依旧毫不吝啬地使用各种血腥镜头和情色场面。影片讲述一位墨西哥劳工被人利用去刺杀腐败参议员，在险些丧命后复仇的故事。原先在预告片里出演主角的丹尼·特乔继续扮演"弯刀"这一角色，加盟影片的明星还有罗伯特·德尼罗、琳赛·洛翰、杰西卡·阿芭等。



太平洋战争
The Pacific

与二战大作《兄弟连》幕后阵容一样，本剧由HBO投资、汤姆·汉克斯和史蒂芬·斯皮尔伯格共同打造，全剧筹备和拍摄耗费了7年，总投资达到2亿美元。根据两本二战老兵的传记和一些访谈录改编，讲述了3名美国海军陆战队士兵在二战时期太平洋战场上的遭遇。1100天的战争被缩减成10个小时，分为10集播出，最大限度地还原真实战场，呈现历史上美国海军陆战队一师参加的诸多著名战役，卡纳尔岛战役、贝里琉岛战役、硫磺岛战役以及最终登陆冲绳岛。



Pavement
《Quarantine the Past: the Best of Pavement》

Pavement（人行道）乐队在解散10年后今年重组，并进行了小规模的巡回演出，新专辑是一张回顾之前作品的精选集。Pavement是九十年代独立摇滚代表，狂热的Lo-Fi爱好者及很多乐迷眼中难以超越的神话，同时也是极具争议的乐队，被一帮乐评人视为眼中钉，自1989年推出第一张EP以来，一直艰难地生存。关于此次重组，乐队吉他手说："如果重组对于每个成员来说都充满了乐趣的话，那么在我看来，乐队会在一起继续创作。" P

北美PC游戏销量榜

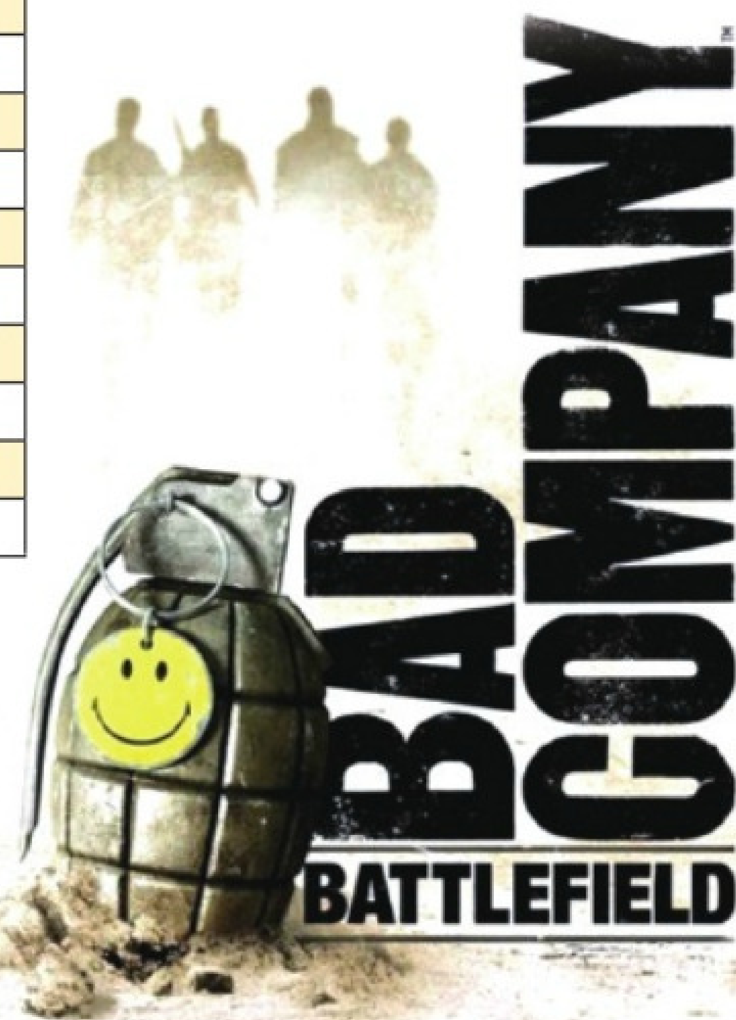
（2010年2月28日~3月6日）
数据来源：Direct2Drive

名次	中文名	英文名	开发商
1	战地——叛逆连队2限量版+攻略本	Battlefield: Bad Company 2 Limited Edition + Prima Guide	DICE
2	猎杀潜航5——大西洋之战黄金版	Silent Hunter5: Battle Of The Atlantic Gold Edition	Ubisoft Romania
3	文明Ⅳ完全版	Civilization IV: The Complete Edition	Firaxis
4	星际迷航在线数字豪华版	Star Trek Online Digital Deluxe Edition	Cryptic Studios
5	龙世纪——起源数字豪华版	Dragon Age: Origins Digital Deluxe Edition	BioWare
6	星际迷航在线	Star Trek Online	Cryptic Studios
7	独立游戏精选集第三号	Best of Indie Bundle Vol. 3	-
8	海岛大亨3	Tropico 3	Kalypso Media
9	质量效应2数字豪华版	Mass Effect 2 Digital Deluxe Edition	BioWare
10	最高指挥官黄金版	Supreme Commander Gold	-

韩国网吧游戏排行榜

（截至2010年3月15日）

名次	中文名	英文名	占有率
1	永恒之塔	Aion: The Tower of Eternity	17.84%
2	突袭	Sudden Attack	12.47%
3	星际争霸——母巢之战	StarCraft: Brood War	9.00%
4	魔兽争霸III	Warcraft III	6.69%
5	天堂	Lineage	6.56%
6	魔兽世界	World of Warcraft	5.57%
7	特种部队	Special Force	4.31%
8	FIFA Online 2	FIFA Online 2	4.29%
9	地下城与勇士	Dungeon and Fighter	3.80%
10	天堂II	Lineage II	3.07%



怀旧真上等

■榜评人 地穴领主

《文明Ⅴ》的正式公布引起了《文明Ⅳ》的热卖，《最高指挥官2》的面世直接导致前作《最高指挥官》上榜……好吧，随着系列化作品的延续，以及玩家间良好口碑的积累，这一幕在将来会越来越频繁地上演。事实证明：游戏业的高速发展并未让玩家们染上喜新厌旧的毛病，大多数玩家都会对自己游戏生涯中的每个临时伴侣念念不忘。这些不会一窝蜂地涌去抢购新上市的商品，而会谨慎观望游戏的市场反响的玩家对每个游戏制作人都意味着激励、鞭策和挑战，尤其是对那些可能会产生“反正再过几个月这游戏就被历史的尘埃所掩埋”的怠惰想法的懒汉而言——那些由自己亲手建设的奇迹和自己亲手造出的怪胎都会成为玩家们一生中难以磨灭的记忆，这可真酷，同时也很残酷，不是么？

对《战地——叛逆连队2》的开发团队来说，这部荣登销量榜榜首的作品很可能会在一段时间后为前作的销量带来可观的提升，“我们做出了能让玩家对系列前作都产生浓厚兴趣的游戏！”嘿，这可是比“首发日销量高达多少多少”的那个数字更值得夸耀的事啊。

参与游戏业建设工作的每个劳动者都有义务奔跑在道路前方吸引玩家的目光，正是因为如此，那些习惯回头看的怀旧爱好者所提供的特殊视角才显得分外珍贵：有人满怀热情开拓道路，也有人带着使命感铭记传统，正式因为他们共同的努力，游戏的分量才愈加凝重。

当然，物极必反的道理可能会让怀旧导致某种问题，比如韩国网吧里的《天堂》……这部常盛不衰，以三倍于对手的年龄居然仍能在人气上轻松战翻《魔兽世界》，每次做榜评时我都要吐槽这个现象，这次也不例外：为什么面对着这个怪物，韩国的网游产品居然还在进步，厂商还在画面技术上钻牛角尖啊……按照我们所熟悉的思路，难道不是只要以《天堂》为对象反复进行山寨化加工就能轻松赚钱的吗？

大众软件携手光宇游戏

精心打造《问道》视频攻略大礼包

3月30日火热上市！



100万在线 问世间谁主沉浮！

轻松休闲 谈笑中纵横三界。

除妖封魔 天地间修真证道。

本特制大礼包中包括："《问道》视频攻略DVD1张、详尽官方精华宝典，更有价值千元的神兽、坐骑、生肖兽以及价值40元人民币的VIP卡、价值10元的新手卡"等丰厚奖品。



送！送！送！

有的玩，有的拿，还等什么？

一等奖：神兽1只，价值3000元

二等奖：坐骑2只，价值1500元

三等奖：生肖兽3只，价值1000元

四等奖：VIP卡100张，价值40元

买即送：价值10元新手卡

奖品以实物为准，最终解释权归《大众软件》所有

全国各地书报亭有售！

零售价：28.8元

发行代理：北京情文图书有限公司

邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号

电　话：（010）65934375　65025164

传真：（010）65934375

邮编：100026

邮购联系人：郭雪梅

邮发代号：082-726

售价：￥10.00元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN